
CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL
DVD
Los mejores videojuegos del 2008
GRATIS
DVD
Bandas
Orange Range
Vidoll
Timoko Van
The Birthday
VANGUARDIA EDITORES
39
$39.99
US$ 4.50
7 509761 101405 39
マクロス frontier
マクロスフロンティア
EL CLÁSICO QUE NUNCA PASARÁ DE MODA



DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

DIRECTOR
MARIO MONROY

COORDINADOR
DANIEL ROJAS

COLABORADORES
MÓNICA URIBE
MARTÍN ÁNGELES
IVONNE LÓPEZ
ADALISA ZÁRATE
TOKIYO TANAKA
GOARE SALCIDO
HÉCTOR GARZA
SERGIO UBALDO

CALIDAD DIGITAL
ALEJANDRO SÁNCHEZ VARGAS

CORRECIÓN DE ESTILO
GUILLERMO RÍOS BONILLA

DISEÑO GRÁFICO
GERMÁN HERNÁNDEZ ORTEGA

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECCIÓN GENERAL
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

DIRECCIÓN ADMINISTRATIVA
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

DIRECCIÓN DE OPERACIONES
ADRIANA VILLALOBOS

DIRECCIÓN DE CIRCULACIÓN
OSCAR CHÁVEZ

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0-100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 111

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

ESPECIAL CONEXIÓN MANGA No. 39 Publicación Mensual. MARZO 2009. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera. México D.F. C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705 No. IMPI 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Calle Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F. Tel. 5591-1400 a través del DESPACHO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón No. 87 Planta Baja, Col. San Rafael, México, D.F. C.P 06470, Tel. 5128-6670. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena #135, col. Del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Tel. 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx. IMPRESA EN: CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510.

EDITORIAL

Desde su aparición en tele abierta *Robotech* se convirtió en mi programa favorito. Es obvio que por mi corta edad no me atraía su historia, sino más bien lo que cautivó a toda esa generación: las espectaculares valkirias, el hecho de ver a un avión de guerra con un diseño futurista transformarse en un robot me dejó sin habla cuando lo vi. Diariamente llegaba de la escuela y esperaba la media hora más alucinante de mi pequeña existencia. Claro, ya existía *Transformers*, pero no hay comparación entre unos autos que se trasformaban y podían hablar con la imponente agilidad y poder destructivo de un avión que podía viajar por el espacio y que además se transformaba. Lo siento, debo decir que *Transformers* es bastante inferior a *Robotech* y mucho más minúscula comprada con toda la saga de *Macross*, y eso es algo que se ha ganado a lo largo de sus más de 20 años. Pero basta de echar flores a mi serie favorita y mejor pasemos a esta nueva entrega de *Conexión Manga Especial DVD*, donde encontrarás los mejores animes que aparecieron en el 2008, además de nuestras gustadas secciones de música y juegos. Ahora tengo que decirles que se preparen para nuestro número 40 que va a estar increíble, no digo más y espérenlo el próximo mes.

CONTENIDO



www.vanguardiaeditores.com
www.conexionmangadvd.com

Por Sergio A. Ubaldo S.

LA FIESTA DE LOS TALENTOS

Muy pocos estudios de animación pueden darse el lujo de reunir a un grupo de creadores en un solo escenario. Sin embargo, el Studio 4 pudo llevar a cabo este proyecto, el cual vislumbra uno de las momentos más trascendentes del anime, pues técnicas y visiones de la animación se reúnen para conformar un interesante festín.

Por primera vez genios de la talla de **Atsuko Fukushima**, **Shoji Kawamori**, **Shinji Kimura**, **Yoji Fukuyama**, **Hideki Futamura**, **Masaaki Yuasa** y **Shinichiro Watanabe**, convergen en la misma produccion. *Genius Party* es el nombre de una serie de siete cortometrajes que dirigen estos talentosos artistas japoneses.

Las propuestas son de lo más diversas, desde el género futurista y la ciencia ficción, hasta el anime rosa y el meramente conceptual. Las técnicas también son muy variadas, como el tradicional 2D, la animación tridimensional y la amalgama de acción real y arte digital.

Genius Party representa una de las películas más ambiciosas en la historia reciente de la animación. Por desgracia, es muy difícil que este tipo de películas lleguen a las pantallas nacionales, pero si alguna vez tienes la oportunidad de echarle un vistazo, no dudes en hacerlo, porque el grupo de historias cubren las expectativas de muchos públicos, ávidos de buenas propuestas.

SIETE VISIONES DIFERENTES

Genius Party está integrada por los cortometrajes: *Genius Party* (el opening o la introducción) de Atsuko Fukushima; *Shanghai Dragon* de Shoji Kawamori; *Deathtic* de Shinji Kimura; *Doorbell* de Yoji Fukuyama; *Limit Cycle* de Hideki Futamura; *Happy Machine* de Masaaki Yuasa; y *Baby Blue* de Shinichiro Watanabe.

Genius Party (opening)

Esta es la primera historia de la película, la cual posee una sensibilidad y un grupo de imágenes extrañas, pero igual de fascinantes. En *Genius Party*, Atsuko Fukishima narra el tema de la concepción de la imagen, con base en criaturas multiformes y un ritmo frenético, con abundantes figuras que aluden al corazón de la Tierra. Una animación de tipo digital y de gran belleza e imaginación.

Shangai Dragon

Un episodio repleto de creatividad y ciencia ficción que proviene de la mente de Shoji Kawamori, uno de los artistas gráficos más talentosos de Asia. *Shangai Dragon* vislumbra una historia en la que un grupo de gente del futuro arriba a las viejas calles de Shangai, en busca de una mítica figura. Esta pequeña película posee un gran manejo de las líneas temporales narrativas, además de sus bellos escenarios digitales y de su gran construcción de los personajes.

Deathtic

Shinji Kimura, uno de los decanos del mundo de la animación oriental, construye de manera hábil esta gran obra de arte. *Deathtic* es una especie de comedia de humor negro, donde Kimura sobrepasa las figuras bizarras y la utilización del color estrambótico de *Hipira* para crear una serie de personajes monstruosamente entrañables. La película combina animación en 2D, con impresionantes escenarios tridimensionales, y como un plus, **Mitsuyoshi Takasu**, **Tomomitsu Yamaguchi** y **Taro Yabe** prestan sus voces a los personajes principales.

Doorbell

Una de las historias más complejas de la película. *Doorbell*, realizada por Yuji Fukuyama (uno de los artistas manga más destacados desde los años setenta), plantea una episodio



místico en el que un estudiante de secundaria es manipulado por su personalidad interior. Fukuyama aporta un pequeño filme de gran creatividad visual y dotado de una compleja narrativa.

Limit Cycle

Una creación visual, de gran carácter sensual y con arte a detalle. *Limit Cycle*, de Hideki Futumura, coloca de manera hábil a la realidad y la fantasía en un solo espacio, como un cúmulo de expresiones visuales rodeadas por el misticismo. En su película, Futumura muestra algunos destellos literarios, como el monólogo de Hiroshi Mikami, la estrambótica música cyber y los efectos especiales –como el uso de la animación tradicional, la tecnología digital y la acción real.

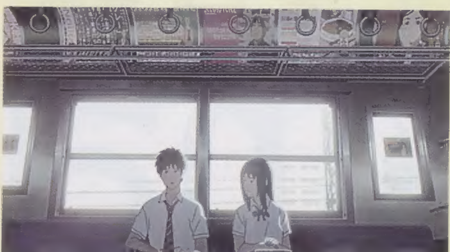
Happy Machine

La obra de Masaaki Yuasa está dotada de un gran nivel de imaginación, sustentado por el sentido del diseño visual, los esquemas de color y el ritmo narrativo. En *Happy Machine*, Yuasa toma como vehículo a un bebé a quien sitúa en un mundo de caótica fantasía, un universo al que no comprende y que choca su mística esencia.

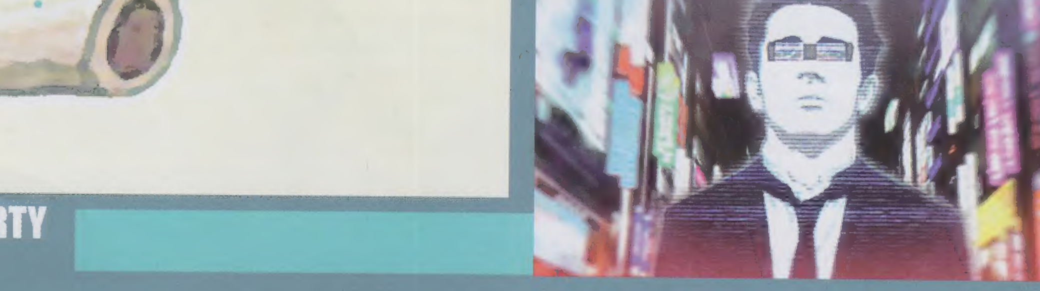
Baby Blue

El maestro Sinichiro Watanabe aporta a la producción una obra de amplia representación visual, aderezado por la frescura de su música de fondo que a su paso revela nuevos horizontes. Lo que a simple vista parece la aventura de un día cualquiera, pronto se ve empañado por el secreto de la joven Sho que afecta directamente a Hazuki, quien ha sido su amigo desde la infancia. En suma *Baby Blue* es una melancólica historia de encuentros y desencuentros, provista de gran belleza visual y una efectiva narrativa. Por si fuera poco, **Yuya Yagira** y la actriz nominada al Oscar, **Rinko Kikuchi**, prestan sus voces a Hazuki y Sho.









GENIUS PARTY
(Japón, 2008)

Dirección: Atsuko Fukushima, Shoji Kawamori, Shinji Kimura, Yoji Fukuyama, Hideki Futamura, Masaaki Yuasa, Shinichiro Watanabe
Guión: Shoji Wakamori, Mitsuyoshi Takasu, Yoji Fukuyama, Hideki Futamura, Masaaki Yuasa, Shinichiro Watanabe
Música: Kaoru Inoue, Toshio Nakagawa, Akio Itsuzu, Nobuzaku Takemura, Yoko Kanno
Animación: Atsuko Fukushima, Shingo Suzuki, Takahiro Tanaka, Hideki Futamura, Maasaki Yuasa, Eiji Abiko
Elenco (voces): Yuya Yagira, Rinko Kikuchi, Taro Yabe, Tomomitsu Yamaguchi, Rakuto Tochihara
Producción: Studio 4°

CURIOSIDADES

Gracias al buen resultado de la primera reunión de genios, Studio 4°C decidió conformar una nueva antología de cortometrajes, ahora titulado: *Genius Party Beyond*. La segunda antología reúne las historias: *Gala* de **Mahiro Maeda** (*Blue Submarine No. 6, The Animatrix's Second Renaissance*); *Moondrive* de **Kazuto Nakazawa** (*Kill Bill: Volume 1's Anime Sequence, Parasite Dolls*); *Wanwa the Puppy* de **Shinya Ohira** (*Yumemakura Baku Twilight Gekijou, Kill Bill: Volume 1*); *Tojin Kit* de **Tatsuyuki Tanaka** (*Digital Juice's Kin Jin Kitto*), y *Dimension Bomb* de **Koji Morimoto** (*Memories*). La película se estrenó en Japón durante el mes de octubre, y se espera que pueda exhibirse también en otros lugares del mundo.

Por Mónica Uribe

La industria del anime

Un negocio jugoso

El anime es uno de los aspectos de la cultura japonesa contemporánea que más impacto tienen, no sólo en Asia sino también en Occidente; es, desde luego, una de las industrias más redituables de Japón y que mayores ingresos tiene por exportaciones.

SU HISTORIA

La animación en Japón data de 1914. Se trata de trabajos de aficionados inspirados por los dibujos animados europeos y americanos, como *Fantasmagorie* (1908), *Little Nemo* (1911) y *Gertie the dinosaur* (1914). Esos primeros trabajos no tenían más de cinco minutos de duración y hablaban de samuráis y de leyendas conocidas. Para 1920 los creadores de animación aumentarían la duración de sus cortos y comenzarían a imitar personajes como *Felix the Cat*, aunque permanecerían fieles a describir elementos propios de la cultura japonesa.

En los años treinta, la animación japonesa dejaría su seriedad y tomaría elementos de comicidad, seguramente para hacer más llevadera la vida durante los años previos a la guerra. También se convirtió en una herramienta para los militares, quienes la someterían a censura y apoyarían la creación de personajes como Norakuro, que servirían de propaganda militarista. Gracias a ésta surgió el primer largometraje japonés, *Momotaro Divine Sea Warriors*, de 1945, mismo que fue inspirado en un corto de 37 minutos, *Momotaro Sea Eagles* de 1943, ambos del director **Mitsuyo Seo**.

Hasta la post guerra el anime volvió al camino para hacerse popular, ayudado por el dios del manga: **Osamu Tezuka**, quien se inspiraría en la cinemática alemana y la animación americana, más específicamente en los trabajos de **Walt Disney**. Tezuka animaría a su personaje más popular del momento: Tetsuwan Atom, que se convertiría en el primer anime de proyección internacional.

La gran variedad de audiencias para las cuales se hacía el manga nutrieron también al anime, pronto surgieron nuevos géneros para capturar a todo tipo de público; además, los mangakas se saldrían de los moldes de personajes buenos y malos y torcerían aún más las historias, creando una narrativa muy interesante, que se apartaba de lo convencional, eso, junto con el dinamismo y los diseños propios del anime (personajes con ojos enormes y redondos), diferenció completamente al anime de las caricaturas americanas, que se mantenían dentro de lo seguro y convencional, siendo tan eficientemente segmentado que no deja nicho sin satisfacer.

Las series de anime comenzaron a ser adquiridas por las televisoras occidentales, ya que su adquisición era mucho más barata que crear dibujos animados localmente. Así, el mercado occidental conoció series como *Meteoro* con gran éxito; por ejemplo, según una encuesta de *TV GUide*, la escena en que Racer X le confiesa a Meteoro que él es su hermano, es uno de los grandes momentos de la TV. En el mercado latino otras series también tendrían gran éxito: *Ironman 28*, *Mazinger Z*, *Candy, Candy*, *Mako, la sirena*.

Para 1970-1980, la venta de derechos de series en Occidente seguiría una curiosa práctica: las compañías licenciatarias tendrían la capacidad de adaptar y modificar las historias para hacerlas más acordes con el gusto norteamericano. Tal libertad se extendería a cambiar los nombres de los personajes hasta hacer corte y confección para crear una serie completa, como *Robotech*, de tres series con poco que ver entre sí, una práctica que hasta la fecha tiene un gran número de detractores, aunque ayudaría a que el anime se volviera aún más popular.

Para los noventa, muchas compañías americanas comenzarían a ver el anime como un gran negocio e iniciarían la distribución de anime para un público más maduro y en formato VHS. Fue un inicio difícil, al que muchas compañías no sobrevivieron, como Streamline Films. En esta década la práctica de doblar al inglés las series empezó a caer en desuso, ya que los fans preferían los subtítulos. Uno de los ejemplos más claros fue *Ranma 1/2*, que se distribuía en videocasetes con dos capítulos doblados y en tres subtitulados (éstos con varios meses de retraso y un costo mucho mayor). La industria del anime en Occidente experimentó además con el laser disc, antes de quedarse con el DVD para sus operaciones de distribución.





LA INDUSTRIA DEL ANIME EN JAPÓN

El anime y el manga son mercados muy competidos. Por cada **Rumiko Takahashi** o **Akira Toriyama** hay decenas, sino es que cientos de mangakas que se han quedado en el camino o que incluso tienen que tomar otros empleos para ir sobreviviendo. Los sueldos de un mangaka son más bien magros. El sueño de todo mangaka es que su obra llegue a ser animada, ya que así pueden recibir regalías por conceptos como derechos y mercadotecnia, lo cual, para un producto de anime, es el primer costo.

Animar un manga es un trabajo difícil, debe ser planeado cuidadosamente. Se debe contratar un argumentista, un diseñador de personajes, un director, un director de escena, un animador principal y, desde luego, una gran cantidad de animadores entre escenas, entintadores y coloristas. Así, un episodio de 30 minutos cuesta de unos cinco a 10 millones de yenes, cuestión de presupuestos.

Por esta cuestión nos podemos explicar por qué algunas series de anime tienden a usar y abusar el pietaje de repetición o stock footage. De ahí salen tantas escenas como las transformaciones de *Sailor Moon* o las escenas estáticas de *Dragon Ball Z*. Todas éstas se hacen para ahorrar segundos de animación, los cuales se traducen a varios miles de yenes que impactan los presupuestos de cualquier proyecto. Sin embargo, producir un anime es una empresa de riesgo, lo mismo que pasa con producir cualquier serie de televisión. Estamos hablando de una inversión millonaria que se tarda mucho tiempo en recuperar, si es que se recupera.

La venta de derechos a las televisoras, por lo general, solo cubren una parte de los costos de producción. Cuando se vuelve a transmitir, se venden las licencias y se crea mercancía (y esto pasa cuando la serie tiene éxito), se empiezan a tener ganancias. Esto significa más de un año despues de la inversión original, lo cual nos habla mucho de las capacidades económicas que debe tener todo estudio de animación.

Si los problemas económicos de un estudio son muchos, esto se multiplica para los empleados, los cuales trabajan por proyectos (como en la industria de la televisión en todas partes del mundo). En este contexto están animadores, diseñadores de personajes y, desde luego, los colaboradores de menor rango, como los animadores entre celdas, éstos últimos suelen trabajar a destajo (es decir, por trabajo realizado) y no tienen ingresos fijos o constantes.

Aun en estas circunstancias, los costos de animación son altos, por lo que se suele mandar a hacer la animación entre celdas a países con mano de obra más barata, como Corea, Taiwán y China. A eso se le suma si la serie es semanal, en ese caso se tienen varios equipos de animadores trabajando simultáneamente para cumplir con los compromisos. *Naruto Shippuden* es un buen ejemplo de esto.

LOS ESTUDIOS MÁS IMPORTANTES

Hay una gran cantidad de estudios de animación, de varios tamaños y alcances. Aquí tenemos una breve lista de los más conocidos:

Gainax: la historia de éxito con la que todo otaku sueña. Creado en 1980 por un grupo de estudiantes, Gainax ha crecido y ganado varios premios, quizá su anime más conocido sea *Neon Genesis Evangelion*.

Gonzo: fundado en 1992, ha producido series de gran éxito como *Hellsing* y *Gantz*, recientemente firmó un contrato con Animax, lo que lo ha vuelto muy famoso en Occidente.

Madhouse: de 1970, tiene un gran catálogo de animaciones, actualmente anima las más exitosas series de **CLAMP**: *X* y *Card Captor Sakura*.

Studio Ghibli: fundado en 1985, es dirigido por el renombrado **Hayao Miyazaki**; se especializa en filmes que son lo más fino de la industria cinematográfica del anime; ha ganado numerosos premios locales e internacionales, incluidos las palmas de Cannes y el Oscar de la academia.

Studio Pierrot: formado en 1979 por ex empleados de Tatsunoko, Pierrot se especializa en anime de Magical Girl; sin embargo, sus mayores éxitos son shounen de larguísima duración: *Yu Yu Hakusho*, *Naruto* y *Naruto Shippuden*.

Sunrise: su historia se remonta a 1979, con el inicio de una de las más exitosas franquicias del anime: *Gundam*, misma que en sus numerosas variantes sigue vigente.

Tatsunoko: uno de los más antiguos estudios, cuya historia se remonta a 1962 y ha producido piezas legendarias de anime como *Mach Go Go* (*Speedy Racer*) y *Macross*.

Toei: uno de los estudios más conocidos en Occidente gracias a animaciones como *Dragon Ball* y *Saint Seiya*; sin embargo, fue fundado en 1948 y cambió de nombre a Toei en 1956. Por su trayectoria ha producido lo más legendario de las series de anime y casi todas las grandes figuras del medio han participado ahí, como el mismo **Hayao Miyazaki** y **Go Nagai**.

TMS Entertainment: fundado en 1946, tiene una gran trayectoria y cuenta entre sus más finas piezas a *Akira*. Además, ha colaborado en numerosos proyectos de animación en el extranjero, como *Galaxy Rangers* y las series animadas de Superman y Batman.

DISTRIBUIDORES

Para que el anime sea distribuido en Occidente, existen las compañías dedicadas a esto, mismas que adquieren la licencia de distribución del anime y lo editan en mercados locales. La adquisición de derechos es muy cara y además hay que producir el material, ya sea poniéndole subtítulos o doblaje y producir los DVD's y sus respectivas cajas. Además de la publicidad y demás, se pueden dar una idea de lo caro que sale distribuir anime. Los distribuidores más importantes son: Viz Video, 4 Kids, Central Park Media, Sony, entre otros.

FANSUB Y DISTRIBUIDORES

Las reglas son claras: los fans pueden subtitular e incluso doblar el anime y distribuirlo gratuitamente, siempre y cuando no saquen provecho económico de ello y dejen de distribuir el anime si alguna compañía ha comprado la licencia. Sin embargo, gracias al advenimiento de la red, detener la distribución del anime bajo licencia es poco menos que imposible y rastrear a quienes lo hacen es todavía más difícil gracias a los programas de descarga tipo P2P (Peer to Peer) como Bit Torrent. Gracias a ellos se pueden encontrar series completas de anime, subtituladas y todo.

Además, sitios como YouTube se han convertido en una gran opción para ver series completas de anime, aun bajo licencia en Occidente. Seamos honestos, la labor de rastrear es sumamente difícil y entablar demandas es muy costoso, dinero que las compañías prefieren usar para comprar otra licencia.

LA INDUSTRIA DEL ANIME Y TÚ

Somos fans de anime, lo adoramos y disfrutamos mucho ver nuevos y excitantes animes. Sólo recuerda, si un anime te gusta, haz un esfuerzo por comprarlo, ya que algo de ese dinero llegará a tu mangaka favorito, para que pueda seguir creando lo que a ti más te gusta.



Por Mónica Uribe

Una de las más exitosas y conocidas franquicias del anime es la serie *Macross*, que se dio a conocer en Occidente, después de una fuerte sesión de corte y confección, bajo el nombre de *Robotech*.

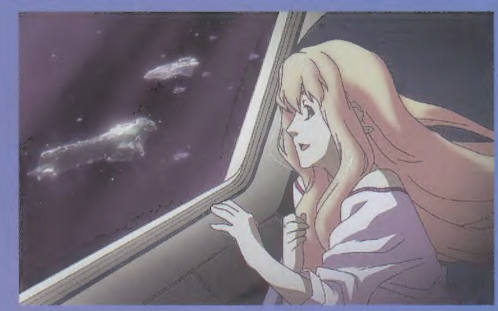
La premisa de la saga *Macross* es el encuentro de la raza humana, habitante de la Tierra, con una raza de humanoides alienígenos, los Zentradi y Meltlandi, el cual lleva a una guerra y después a la unión de todas las razas contra un enemigo común. Cada una de las series, películas y OVAS de esta franquicia son un éxito asegurado y despierta expectación desde que se anuncia una nueva. En esta ocasión nos toca hablar de la más reciente de esta saga: *Macross Frontier*.

Macross Frontier es una serie de TV de 25 capítulos de anime (con sus respectivos mangas) que se comenzó a transmitir en MBS y TBS desde el 3 de abril de 2008 hasta el 25 se septiembre del 2008. Esta nueva serie marca los 25 años de *Macross*, sigue la misma línea cronológica de *Macross 7* y *Super Dimensional Fortress Macross* y sucede 47 años después de ésta. La acción se desarrolla en la nueva flota colonial Macross, denominada Macross Frontier, que lleva, además de un buen número de fuerzas armadas, a un buen grupo de civiles. Los habitantes de la nave son tanto humanos como Zentraedi y muchos de ellos tienen genes de ambas razas.

Una serie de ataques extraños han puesto en evidencia que el Macross Frontier enfrenta a un nuevo y desconocido enemigo, los Vajra, unas enormes criaturas con características insectoides. Esta amenaza ha hecho que el Macross Frontier emplee a una milicia civil, los SMS (Strategic Military Services), para defender la ciudad.

En nuestro primer capítulo conocemos a Ranka Lee, una chica de 16 años, parte Zentredi, quien estudia al mismo tiempo que trabaja como repartidora en un restaurante chino; es una chica pequeña de cabello verde que sueña con ser cantante. También nos encontramos con que la estrella Sheryl Nome ha visitado la ciudad como parte de su gira de 18 meses, y durante su concierto un joven piloto de espectáculos, Alto Saotome, vuela como parte del entretenimiento. Como ya es habitual en la saga *Macross*, los aliens deciden atacar a mitad del concierto y pronto se desata el caos. Mientras Sheryl trata de que el público mantenga la calma, Alto se dedica a tratar de controlar los daños, lo que lo lleva a salvar a Ranka de una criatura insectoide gigante. La desesperación lo incita a tomar el avión de combate de un piloto que fue asesinado por el Vajra y combatir para rescatar a Ranka (un homenaje a la serie original, en la que Hikaru –Rick Hunter– se ve obligado a combatir a los aliens en un avión que no conoce). La escena está llena de acción y dramatismo cuando Ranka descubre que su hermano es un piloto mercenario y Ranka y Alto sobreviven a duras penas el ataque de los aliens, con una animación impecable.

Como resultado de este incidente, Alto decide integrarse al SMS, mientras Ranka entra al concurso Miss Macross, y Sheryl Nome se ve involucrada con ellos al quedar los tres encerrados en un refugio para civiles en una de esas situaciones bastante pícaras en las que el protagonista es presa de un malentendido. De esa manera se empiezan a tejer los hilos entre estos tres personajes y se revelan nuevos secretos sobre ellos, que desde luego tendrán un gran impacto en la historia.







El clásico que nunca pasará de moda

Los Personajes

Alto Saotome

Un chico nacido en una familia de actores de teatro Kabuki que siempre ha sentido una gran pasión por volar, lo cual ha ocasionado que su relación con su padre no sea muy buena que digamos y que haya acabado en un grupo de pilotos de espectáculos, para después volverse piloto de combate para proteger a la ciudad, aun si eso significa dejar los SMS. Como todo protagonista de *Macross* que se respete, causa auténticas revoluciones femeninas a su alrededor y dos personajes femeninos terminarán detrás de sus huesitos.

Ranka Lee

Una chica pequeña y tierna, que tiene amnesia sobre su infancia y que vive junto con su hermano. Ella es una persona hasta cierto punto tímida y algo distraída, que poco a poco adquiere seguridad en sí misma para participar y ganar el concurso de Miss Macross y convertirse en cantante; sin embargo, su misterioso origen le dará una gran importancia en la historia, pero también hará que muchos la manipulen y tomen ventaja de ella. Ranka tiene la capacidad de sobrevivir en el espacio abierto por pocos periodos de tiempo y a causa de la infección V Type que su madre sufrió, está misteriosamente unida a los Vajra.

La música

Como en toda animación de *Macross*, la música toma un papel muy importante, con una gran cantidad de canciones, la mayoría de las cuales están compuestas y arregladas por **Yohko Kanno** e interpretadas por **Maaya Sakamoto** ([illegible] la voz de Hitomi en *The Vision of Escaflowne*) y **Megumi Nakajima**, quien está debutando como seiyuu y cantante (interpretando a [illegible]) y **May Nakabayashi** [illegible] Sheyla. Existen dos álbumes de soundtracks y cuatro singles de *Macross Frontier*.

En conclusión, *Macross Frontier* es una excelente animación que vale la pena ver, seas o no fan de *Macross*.







[La serie]

El concepto original es de **Shoji Kawamori** y del estudio Nue (*The Vision of Escaflowne*), Shoji tambien funge como productor supervisor y está a cargo de la composición de la historia. El diseño de personajes es de **Risa Ebata** (*Gravion Zwei*) y **Yuichi Takahashi** (*Ergo Proxy*), el trabajo de estos dos es impecable, dándole una pulcritud y personalidad propia a cada personaje, incluido el look bishounen de Alto.

La dirección está a cargo de **Yasuhito Kikuchi**, quien tiene en su haber la dirección de la serie de TV de *Saint Seiya*, lo cual nos da una buena idea del nivel de acción y drama que es capaz de manejar.

El diseño mecánico tiene a expertos como **Junya Ishigaki** (*After War Gundam X*) y **Takeshi Takakura** (*Apple Seed*) y está muy acorde con una producción de *Macross*: excelente, innovador e impresionante.

El balance de la serie está muy bien logrado, con una excelente combinación de acción, drama y ligeros toques de comedia es, sin duda, un producto digno de llevar el nombre *Macross*.







Sheryl Nome

Una conocida cantante, muy famosa dentro de Macross Frontier que está culminando su larga gira de despedida. Sheryl en realidad es un fallido experimento de su representante, Grace O'Connor, que llevaba el proyecto Fairy 9. Como resultado de esto, Sheryl tiene la infección V Type que está terminando poco a poco con su vida, obligándola incluso, a dejar de cantar. Sin embargo y gracias a Ranka, Sheryl logra reponerse y lograr un papel fundamental en la historia.

Leon Mishima

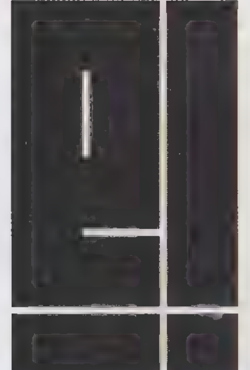
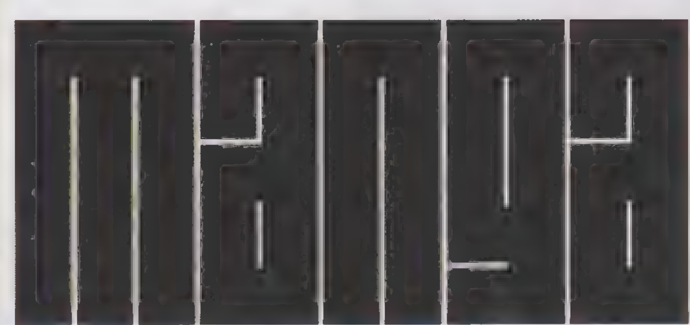
Asistente del presidente de Macross Frontier, quien está aliado con Grace O'Connor para provocar los ataques de los Vajra y obtener el poder absoluto sobre los habitantes de Macross Frontier, es responsable de asesinar al presidente y usurpar el poder, aunque al final se da cuenta del gran peligro al que ha metido a la humanidad y que Grace lo ha usado a su antojo.

Grace O'Connor

La principal antagonista de la serie, en el pasado trabajó como científico a las órdenes del padre de Sheryl y dedicó mucho de su tiempo al V Type virus, hasta que la base de investigación fue destruida (al parecer, por ella misma). Posteriormente usó a Sheryl para experimentar el virus con ella y le fabricó una identidad de cantante por estar más acorde con sus planes. Despues tomó control de Ranka y usando su voz controló a los Vajra para que atacaran a los humanos. Su objetivo es fundirse con la Reina Vajra y dominar a humanos y alienígenas por igual. Grace es en realidad un cyborg.





El inicio de Macross

En la década de los ochenta, el primer eslabón de *Macross* detonó una creciente curiosidad entre una increíble cantidad de seguidores alrededor del mundo. Conforme se realizaron las secuelas, la versión original sufrió varios cambios. Con la estilización de los noventa, el diseño del reparto adquirió una perceptible estilización. De igual forma, los recursos tecnológicos se convirtieron en ingrediente primordial de la construcción visual, representada por los mechas. Así evolucionó la historia y la imagen hasta llegar a *Macross Frontier*.

El 26 de diciembre del 2007, la revista *Shonen Ace* serializó la propuesta de **Aoki Hayato**. La editorial Kadokawa Shoten publicó el manga de *Macross Frontier* conformado por dos tomos. Carece de cierre formal, pues el tiraje aún continúa. El estilo de Hayato rememora algunas características ochenteras, como los rostros redonditos, al mismo tiempo imprimió algunas variantes. Los cuerpos espigados tenían la finalidad de marcar de manera visual la diferencia entre las razas de los humanos y los Zentraedi.

El diseño del reparto aportaba cambios evidentes. Más importante aún, era la construcción emocional. Su principal rasgo era una determinante carga de emociones humanas, que se conectaban con el lector. Cada viñeta se enfocaba en explorar gradualmente la historia, al mismo tiempo, presentaba el conflicto principal. El mérito artístico de Hayato fue impulsar creativamente el despegue de *Macross Frontier*, colocando a Alto Saotome como un renovado héroe interestelar de la saga.

El 26 de febrero del 2008, la revista *Comp Ace* serializó la premisa de **Kuroiwa Yoshihiro**. Nuevamente, la editorial Kadokawa Shoten se encargó de dar a conocer el manga de *Macross F Cho Jiku Uta Miko Ranka*. Considerada la segunda entrega formal de *Macross Frontier*, el tiraje concluyó en mayo de ese mismo año, reuniendo apenas un puñado de tomos.

El hilo argumental daba un giro al reubicar un personaje secundario, como principal. Ranka, en la versión original, se esfuerza sobremanera por destacar en el medio musical. Sin embargo, carece de contactos. En la propuesta de Yoshihiro se le brinda la oportunidad de narrar su propia historia e incluso tener un acercamiento más directo en el aspecto romántico con Alto. La aportación visual de Yoshihiro estriba en reestructurar la historia partiendo desde un planteamiento alterno, lo cual le permite al lector identificarse con los sentimientos encontrados de Ranka. De alguna manera se rompe la línea narrativa, pues se aleja de las batallas y se concentra en el lado emocional del reparto.

El debut del anime de *Macross Frontier* en abril del 2008 auguró nuevas modificaciones en el formato de papel. En julio de ese mismo año, la revista *Comp Ace* serializó el proyecto de **Sorahiko Mizushima**. Kadokawa otra vez realizó la edición del manga. *Macross F Dakishimete, Ginga no Hate Made* se apega a la historia de la serie, de igual forma el planteamiento y el diseño son tremendamente similares. La labor creativa de Mizushima fue mínima, pues sólo trasladó las secuencias de acción al papel. La diferencia entre ambos formatos permite al lector descubrir detalles importantes, que pudieron pasar desapercibidos. El manga deja en el lector la impresión de ver la serie en modo "slow motion".

Las variantes entre premisas son notables. Permiten al lector conocer el lado camaleónico de una historia. De igual forma abordan desde distintos tiempos narrativos, un universo argumental complejo. Los tres mangakas encargados de plasmar por medio de viñetas un guión prismático, brindan desde su punto de vista personal una renovada visión de *Macross*, que ha enganchado positivamente al público. Reunir los tres mangas enfocados en *Macross Frontier* se ha convertido en un verdadero reto para los fans. Asimismo son considerados joyas invaluables.

LA MÚSICA

En abril del 2008, el canal MBS transmitió una serie cuya finalidad era conmemorar el 25° aniversario de la saga más representativa del siglo XX. *Macross Frontier* contaba con 25 episodios, la producción fue realizada por el estudio Satelight. La premisa argumental se apegaba en gran parte al boceto original. La reacción del público fue positiva. Más allá del hermoso diseño del reparto y el intrincado argumento, la música alcanzó las estrellas.

ARRULLO ESTELAR

En 1994, **Yoko Kanno** fue elegida para crear la música de *Macross Plus*. Su labor como compositora, arreglista y productora musical adquirió paulatina importancia. Su participación en el anime ha sido notable, series como *Sakura Card Captor*, *Darker than Black*, *Ghost in the Shell* y *Wolf´s Rain*, muestran su extraordinario estilo, que ha adquirido fama alrededor del mundo.

En 1996, **Maaya Sakamoto** tenía 16 años, su voz estaba presente en 100 producciones distintas. Fue elegida para interpretar el rol principal de la serie *Escaflowne*. Entonces su trabajo como seiyuu dio un giro inesperado. Yoko se encargaba de la banda sonora del anime y confiaba en el talento de Maaya. La apoyó durante su debut como cantante. El single de Sakamoto –*Yakusoku wa Iranai*– se



convirtió en el tema de entrada de *Escaflowne*. Kanno tenía el objetivo de asesorar la carrera de Maaya.

En 1999, la segunda producción, ***DIVE***, fue calificada por la revista ***Music Magazine*** como el Mejor Álbum Pop de ese año. También se lanzó una compilación de éxitos –***Single Collection: Hatchpotch***–, varios de los temas fueron elegidos como opening o ending de alguna serie. Maaya, consciente de su éxito musical y su ascendente popularidad como seiyuu, estudió la carrera de Ciencias Sociales. Durante tres años, tuvo esporádicos despuntes como cantante.

En el 2002, se presentó su segunda compilación: ***Single Collection: Nikopachi***. Ingresa por primera vez al Oricon, colocándose en el tercer lugar. Participa en la obra musical ***Les Miserables***. En el 2004, la mancuerna creativa de Kanno y Maaya se disuelve. Entonces Sakamoto adquiere el control de su música. Y todas las canciones son escritas por ella y también funge como productora.

En el 2007, **CLAMP** escoge a Maaya para interpretar el tema de entrada de ***Clamp in Wonderland***. Hasta entonces ha participado en una increíble cantidad de series. Es asombrosamente camaleónica, refleja dulzura en ***Ouran High School Host Club*** y ***Tsubasa Reservoir Chronicle***; explora su fortaleza en ***Naruto***, ***D.GrayMan*** y ***Death Note***; es terriblemente gélida en ***Saint Seiya***, ***Hellsing*** y ***Soul Eater***.

En el 2008, Kanno contactó a Sakamoto para participar en ***Macross Frontier***. Así, Maaya interpretó el opening ***Triangler***, que logró colocarse entre las primeras posiciones del Oricon. El soundtrack original de la serie se tituló ***Macross Frontier O.S.T.1 Nyan FRO***. Se conformó por tres temas de entrada y seis de cierre. Vendió alrededor de 72,000 copias. Once años atrás ***The End of Evangelion*** tuvo un éxito similar y nunca fue igualado, hasta hoy.

MÁS ALLÁ DEL HORIZONTE

El meteórico ascenso de varios de los singles y la aceptación del público han generado un repunte de la música enfocada en el anime en Japón. A diferencia de otras propuestas, en esta ocasión ***Macross Frontier*** se ha ganado la simpatía de la audiencia en todos los aspectos. Desde la empatía con el reparto, pasando por una compleja historia hasta una partitura asombrosa e inquietante, que seguramente se convertirá en un clásico del futuro.

Macross Frontier navega el espacio donde la humanidad alberga sus esperanzas. Apegándose a ese matiz, Kanno creó un universo alterno donde el amor y la amistad respiran en la música en la voz de Maaya. Esos son los únicos vínculos que nos quedan para jamás olvidar que detrás del horizonte las estrellan brillan con más fuerza, la misma de tu corazón.



Por Gaby Maya

LA HISTORIA

Lelouch Lamperouge es un estudiante normal de la escuela de Britannia que es vigilado muy de cerca, sin que él lo sepa. Esto es por causa de su pasado (*Code Geass*, primera temporada). Él fue Zero, el hombre enmascarado que tiraba de los hilos de las intrigas políticas y dirigió una rebelión contra la Ocupación de Britannia.

Al final, para ponerlo brevemente, ellos perdieron. Después del fuego cruzado con Suzaku, Lelouch había sido dado por muerto al final de la primera parte de *Code Geass*, pero no fue así, y debido al GEASS de su padre tres partes de su memoria fueron borradas

1. Que Lelouch es Zero.
2. Que él es un Príncipe desechado y abandonado de Britannia.
3. Por último, que Nunnally es su hermana.

Un año después del frustrado intento de la Rebelión Negra por devolver su soberanía a Japón, los pocos seguidores de Zero que quedan son capturados y asesinados por el Imperio, y la nación de Britannia ha declarado que Zero fue ejecutado. Cientos de Elevens que aún persisten con el afán de levantarse en armas contra el Imperio, van siendo ejecutados por las tropas comandadas ahora por un dictador de nombre Carasas y esclavizando a cualquiera que se oponga. El [illegible] donde los Elevens son sometidos con fuerza bruta para evitar y suprimir cualquier pensamiento de rebelión.

Durante estos eventos, Lelouch recupera las partes borradas de su memoria y dirige una nueva rebelión contra Britannia, gracias a haber "firmado" un contrato de nuevo con C.C., una bruja que nunca muere y que tiene la habilidad para otorgar el poder de los reyes: GEASS. Lelouch recuerda el pacto para despertar el poder que le dio y le quitó todo: Geass. Esta vez Lelouch y Zero llevarán la rebelión hasta sus últimas consecuencias, y detener a su padre, Charles Di Britannia. ¿Podrá Lelouch liberar al mundo del odio? ¿Devolver su soberanía a Japón? ¿Recuperar su amistad con Suzaku?

[illegible] mantiene lleno de ansiedad y expectación. [illegible] otras muy divertidas, dignas de anime shoujo, la [illegible] tristeza (especialmente al final). Estas escenas abastecen de combustible la atmósfera que da a la historia más significado. Hay un equilibrio entre las escenas de batalla y drama, también como en muchos animes del estilo mecha, hay batallas masivas con gigantescos robots e innumerables ejércitos. Hacia el final, la batalla decisiva dura unos tres o cuatro episodios, algo espectacular.

Hay opiniones encontradas entre los fans [illegible] lo detestan. Si bien los escritores han hecho un excelente trabajo llenando la historia de momentos memorables de fanservice, logran que el espectador se emocione ante los escenarios exuberantes y detallados, las traiciones, los cambios inesperados en la trama, todo esto mantiene un huracán de eventos en movimiento durante 25 episodios.

Si aún no te hemos convencido, aquí te damos 10 razones por las que no debes dejar pasar la oportunidad de ver *Code Geass – Lelouch de la Rebelión R2*.

1.- No te puedes perder el final de la historia. La primera temporada de *Code Geass* no resolvió ni la mitad de las dudas que surgieron a lo largo de ella. La segunda temporada inicia sin dar respuesta a esas interrogantes, y además añade nuevos misterios a la trama de tal manera que es imposible imaginar en qué va a acabar toda esa maraña de intrigas. No podrás dejar de ver *Code Geass R2*, porque la historia va dando vueltas y más vueltas hasta llegar a una conclusión totalmente inesperada que, sin duda, tomará por sorpresa hasta al más perspicaz de los otakus.

2.- Todos los capítulos están muy emocionantes. Hay muchos animes cuyos episodios son buenos, pero son pocos los que, capítulo tras capítulo, te tienen gritando de [illegible] *R2*. En esta serie, el final de cada episodio te [illegible] y esperando con impaciencia el siguiente. Hay que reconocer que hay situaciones exageradas, pero eso no quita que este anime consiga captar por completo tu atención.

3.- Plantea dilemas éticos. *Code Geass R2* plantea temas y situaciones que cuestionan [illegible] lado, tenemos al emperador Charles que cree que los débiles deben ser gobernados por los fuertes; en el otro extremo está Lelouch, quien desea crear un mundo pacífico donde pueda vivir su hermana, pero no duda en propiciar [illegible] y en medio está Suzaku, quien cree que es posible cambiar el mundo desde adentro del sistema. Si eres de los que gusta analizar a profundidad lo que yace en el subtexto de una historia, en esta segunda temporada hallarás material de sobra para discutir y debatir con tus amigos o en los foros de Internet.

4.- Porque Lelouch es fabuloso. Sin lugar a dudas, Lelouch (o Lulu para los amigos) es uno de los personajes más carismáticos que han protagonizado una serie de anime en mucho tiempo. Dotado de una gran inteligencia y capacidad de liderazgo, el ex príncipe puso en jaque al imperio de Britannia en la primera temporada. Ahora en la segunda le toca concluir lo que empezó, aunque no será fácil porque su querida hermana Nunnally ha adoptado una posición contraria a la suya. Esto lo lleva a tener dudas y replantearse si lo que ha hecho tiene algún sentido, mostrando que no es perfecto, que también tiene debilidades como cualquier ser humano, lo que lo vuelve aún más entrañable y hace que quieras apoyarlo en su misión.

5.- Por la amistad intermitente de Lelouch y Suzaku. La amistad entre Lelouch y Suzaku es una de las relaciones más complejas de esta serie. En *R2* se vuelve aún más difícil cuando Suzaku se une a un grupo de elite bajo el directo mando del emperador: los "Knights of the Round", pasando así a un nivel en el que parece imposible que vuelva a tener una relación cordial con Lelouch. Sin embargo, a pesar de todo, en el fondo Lelouch y Suzaku no pueden cortar el lazo de amistad que formaron cuando eran niños, y se encontrarán en situaciones en las que no les queda más que confiar el uno en el otro.

6.- **Por los nuevos personajes.** Al ya de por sí extenso elenco de *Code Geass* se unen muchos más personajes que, sin duda, captarán tu interés, empezando por el enigmático nuevo hermano de Lelouch: Rolo (o LOLO), quien pasa de ser su custodio a uno de sus más acérrimos seguidores. También hacen su aparición los Knights of the Round; dos de sus miembros: el energético Gino y la seria Anya, jugarán un rol importante en la historia. La Federación China se integra a la trama, esto significa que también verás a la emperatriz infantil Tianzi, a su guardián Li Xingke y a otros personajes de la corte china. También conocerás más acerca de la familia real de Britannia porque aparecen en escena dos hermanas más de Lelouch: Guinevere y Carline.

7.- Hay nuevos mechas. El aspecto mecánico no queda descuidado en esta segunda temporada, donde regresan los ya conocidos Knightmares como Lancelot y Guren, y se agregan los robots piloteados por los Knights of the Round: [illegible], Percival, más el Vincent al [illegible] el Shenhu de Xingke. Todos [illegible] mechas libran intensas [illegible] batallas.

8.- Hay muchas parejas posibles. [illegible] del tipo de fan al que le gusta apo[illegible] determinada pareja en un anime [illegible] aunque no sean canon, en *Code Geass R2* encontrarás que hay material para todos los gustos. Los fans del hetero tienen [illegible] y C.C., Lelouch y Kallen, Lelouch [illegible] Villetta y Ougi, [illegible] Milly y Lloyd, etcétera. Las [illegible] menor medida también hay algo para los fans del yuri con C.C. y Kallen, Milly y [illegible] Shirley y las lolitas Kaguya y Tianzi.

9.- Hay taco de ojo para todos. Viéndole el lado superficial, *Code Geass R2* es un anime al que le gusta tener contentos a sus televidentes [illegible] eso [illegible] oportunidades para mostrar los atributos de las chicas y para hacer lucir guapos y galantes a los hombres. Si eres mujer podrás alegrarte la pupila viendo a Lelouch y Suzaku, al amable Gino, al shota de Rolo, al devoto Guilford y al serio Xingke. Si eres hombre igualmente tienes muchas opciones de chicas bellas: la enigmática C.C., la tsundere Kallen, las valientes Cornelia y Villeta, la inocente Shirley y las lolitas Kaguya y Tianzi.

10.- Por la tragedia y la comedia. *Code Geass R2* es una serie muy bien balanceada que te provee tanto de momentos de drama que te hacen llorar a mares, como de comedia que te hacen reír y ponerte de buenas. Los episodios dedicados a las actividades de la Academia Ashford, como los festivales, son ligeros y entretenidos, dando un momento de respiro de la intensidad de los combates y las intrigas políticas. En el otro extremo no faltan los momentos tristes en los que necesitarás sacar los pañuelos, en especial porque en esta temporada los creadores decidieron torturar a los fans y varios personajes sufren una muerte trágica.

Quiero agradecer a **Tania F. García,** sus excelentes observaciones y apoyo en la realización de este artículo. Nunca quizá vea un anime tan bueno como éste otra vez.

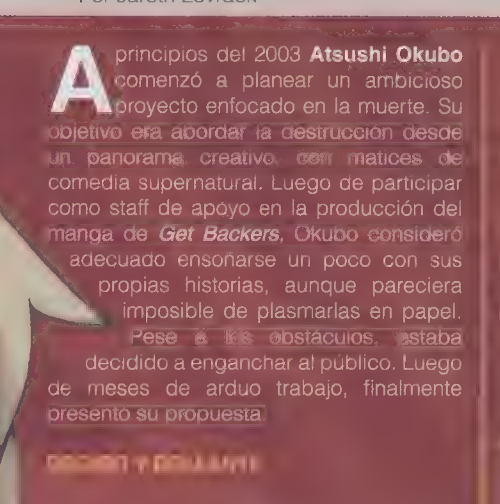
¡Viva Britannia! ¡Viva Lelouch!



CODE GEASS R2

Lelouch de la Rebelión R2

Por Jareth Levrack



A principios del 2003 **Atsushi Okubo** comenzó a planear un ambicioso proyecto enfocado en la muerte. Su objetivo era abordar la destrucción desde un panorama creativo, con matices de comedia supernatural. Luego de participar como staff de apoyo en la producción del manga de ***Get Backers***, Okubo consideró adecuado ensoñarse un poco con sus propias historias, aunque pareciera imposible de plasmarlas en papel. Pese a los obstáculos, estaba decidido a enganchar al público. Luego de meses de arduo trabajo, finalmente presentó su propuesta.

[illegible]

Entre junio y noviembre del 2003 las revistas *Gangan Powered* y *Gangan Wing* serializaron *Soul Eater* en dos tiempos, cortando drásticamente la historia sin avisar. Dada la falta de hilación narrativa, se programó una tercera edición, cuya finalidad era desarrollar el argumento completo. En mayo del 2004 la revista *Shonen Gangan* emprendió una serialización regular, la reacción de los lectores fue inmediata.

En junio del 2004 la editorial Square Enix publicó el manga bajo su sello *Gangan Comics*. Actualmente cuenta con 13 tomos, pero carece de cierre formal. Luego de año y medio de altibajos, por fin Okubo pudo ver de manera tangible su más inconcebible sueño. Aun cuando su peculiar estilo de dibujo fue criticado, también jugó un rol importante a la hora de reclutar a un creciente grupo de seguidores.

Okubo se destacó por eliminar de tajo las normas gráficas preponderantes. Su obra carece de la popular triangulación excesiva del rostro, la estilización exagerada de la mirada que busca reflejar emociones y, sobre todo, las figuras físicas largas. En total contrapunto el diseño de su reparto poseía un trazo brusco pero ágil; difícilmente se podía catalogar como lindo o atractivo, al menos en el aspecto visual.

El autor realizó un diseño sencillo, pues toda su creatividad la utilizó para darle forma a la construcción emocional del reparto. Aunque de entrada parecían grotescos y en suma bizarros en total oposición a los géneros populares, eran sus sentimientos los antecedentes generales e incluso el plot personal de cada uno, lo que realmente fascinó a los lectores. Pues sin importar su complejidad, siempre existía un rasgo humano que establecía una conexión directa con la audiencia.

En julio del 2008, la revista norteamericana *Yen Plus* comenzó la serialización de *Soul Eater*. El crossover del manga será realizado por la editorial Yen Press. El lanzamiento del primer tomo está previsto para octubre del 2009; probablemente llegue a nuestro país para finales del próximo año.

En abril del 2008 el canal TV Tokyo transmitió el primer episodio de la versión animada de *Soul Eater*. La producción de los 51 episodios estuvo en manos del memorable estudio Bones. El director **Takuya Igarashi** se involucró activamente durante el proceso de adaptación del guión, cuyo equipo estaba conformado por 11 miembros. Además, Igarashi tuvo a su total disposición 12 ayudantes de dirección, por lo que su perspectiva de la historia se volvió camaleónica, pues fue capaz de enriquecer cada trazo escénico gracias al apoyo [illegible] uno o bien dos episodios para aligerar la carga de [illegible]

Igarashi se apegó en gran medida a los status narrativos del manga, con el único fin de recrear el universo temático de Okubo. En un plano argumental tétrico, la muerte es una asignatura de escuela. Para descontextualizar el lado trágico de un evento terrible, fue necesario enfocarla desde un punto neutro, donde los humanos son hojas blancas de papel que pueden ser envenenadas por la maldad.

El tiempo narrativo se destaca por su agilidad, aun cuando existen brincos temporales, pues también el presente brinda una gran cantidad de información, aquí un solo personaje puede hablar de todo el reparto describiendo a detalle algún rasgo. El análisis de los demás puede ser positivo o negativo; sin embargo, es el espectador quien decide cuán elevado está el grado de malicia en cada rol.

La titánica misión de plantear un guión lo suficientemente apegado al original representó para **Akatsuki Yamatoya** y [illegible] un verdadero desafío, pues los antecedentes de cada personaje eran tan importantes dentro de la historia, que era imposible eliminar cualquier dato. Los miembros del reparto conformaban una abstracta galaxia, donde el rango y el poder era esenciales para ganar la batalla por ser el más fuerte. En esa misma medida los espectadores fueron eligiendo a sus personajes favoritos.

El diseño del reparto fue realizado por **Yoshiyuki Ito**, quien procuró rescatar aquellos rasgos imperantes que para Okubo eran fundamentales para el óptimo desarrollo de la historia. Difícilmente son perceptibles los cambios, salvo en el color del cabello, los ojos o la ropa, pues parece que fueron trasladados de un formato a otro respetando totalmente su integridad.

Sin embargo, Ito pone especial énfasis en la construcción emocional enfocándose con sumo detalle en la galería gestual de cada personaje. Así establece una favorable empatía con aquellos espectadores que no están familiarizados con el manga, mientras quienes ya lo conocen pueden descubrir nuevos datos del reparto, a partir del aspecto personal y su verdadera función en el argumento.

[illegible] **Taku Iwasaki** [illegible] lúdico bastante útil, pues potencializa la intensidad argumental de encuentros, peleas y hasta momentos narrativos claves. Aborda el leit motiv como un recurso de presentación que también refleja el lado humano de los personajes, aunque existen algunas excepciones que pretenden reflejar la maldad de manera justificada.

Es importante mencionar que la serie se trasmite en dos horarios distintos, lo cual se decidió ante la gran cantidad de violencia explícita. La edición censurada se presenta a las seis de la tarde, la otra aparece en la madrugada. La única diferencia entre ambas, además de los cortes, está en las secuencias especiales de los intermedios y el adelanto del siguiente episodio.

AL FILO DEL ABISMO

El 25 de septiembre del 2008 la compañía Square Enix lanzó a la venta el videojuego *Soul Eater: Monotone Princess* para la consola Wii. Abierto a todo público y en un formato de aventura acción, los fans de Okubo y los gamers impulsaron la popularidad de esta premisa visual.

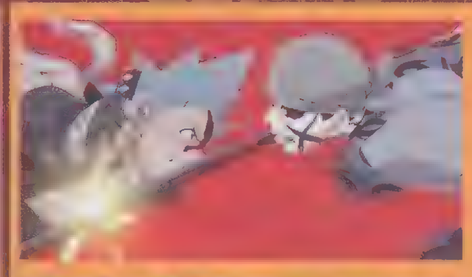
El 23 de octubre del 2008 la compañía Namco Bandai Games realizó una versión para la plataforma Nintendo DS. ***Soul Eater: Plot of Medusa*** posee un formato de acción bastante ágil que hasta ahora ha generado críticas positivas. Cabe destacar que ambos videojuegos abundan en arcos argumentales desarrollados muy brevemente tanto en manga como en el anime.

A cinco años de su creación, *Soul Eater* llega a nosotros en diversos formatos. Ya sea que te guste leer, ver anime o bien jugar, bien vale la pena explorar y descubrir qué sucede al final. Bon appetit!

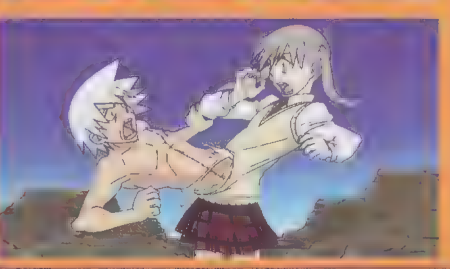
CREYENDO UTOPÍAS

La [illegible] Gakko, también conocida como Shibusen, se destaca por entrenar a sus alumnos en las artes de la cacería mortal. Ubicada en el poblado de Death City en Nevada, Estados Unidos, chicos de todo el mundo asisten para convertirse en los mejores Dioses de la Muerte. Cada estudiante posee su propio demonio, cuyo aspecto humano engaña a la gente, pues tiene la habilidad de encarnar un arma letal, ya sea una guadaña, un par de pistolas o artefactos ninja.

Su misión es mantener el equilibrio entre el inframundo y la Tierra. Así como evitar el renacimiento de Kishin, un peligroso demonio que casi destruye ambos mundos. Dado que los humanos son sumamente susceptibles ante la maldad y caen con increíble facilidad, así aquellas almas malditas son devoradas por las armas de los estudiantes de más alto nivel, también llamados Meisters. Para graduarse es necesario que atrapen 99 almas humanas, y el alma de una bruja, ésta última potencializa la magia y el poder mismo de las armas. Entonces el arma adquiere el rango de Death Scythe; sin embargo, es más difícil de lo que parece y muchos chicos abandonan la misión.







Maka Albarn es una de las alumnas más destacadas. Siempre se peina con dos coletas y pese a su baja estatura viste una larga gabardina negra. Es asombrosamente perfeccionista. En los reportes de cacería siempre menciona todo lo que debió hacer y pasó inadvertido por el stress de la situación. Utiliza una guadaña que toma la forma de un chico llamado Soul Eater Evans, quien suele ser todo lo contrario a Maka. En lugar de planear una estrategia, prefiere los ataques frontales. Jamás piensa en las consecuencias de sus actos, únicamente en el resultado, y por supuesto, en las buenas calificaciones.

La cacería de Maka y Soul es interrumpida por un formidable enemigo que amenaza con destruir todo aquello que juntos han creado. ¿Podrán sobrevivir al holocausto de su mundo?



Por Ivonne López O.

El dulce hogar de Chi

La vida de un lindo minino

A todos aquellos que les gustan los animales les traemos un anime que enmarca y realza lo bello y lo tierno de ellos. Es una historia sencilla en la cual el personaje principal es un pequeño gatito que el destino lleva al hogar de una cariñosa familia. Así que descubramos sus aventuras desde su particular manera de ver la vida.

LA NUEVA FAMILIA

Chi es un pequeño gatito gris con blanco y rayitas, o atigrado, que un día mientras paseaba con su mamá y sus otros hermanitos, se pierde, y todo por andar viendo a un pájaro, lo que hace que se distraiga. Así que comienza a rondar por las calles sin saber [illegible] poco lo atropellan. Pero por suerte conoce a un niño, de unos 13 años, de nombre Youhei, quien adopta al pequeño gatito, a pesar de que en el departamento están prohibidas las mascotas, ya sean perros, gatos, conejos, aves; pero de todos modos los papás de Youhei lo aceptan, aunque sea mientras le encuentran otro hogar en donde puedan cuidarlo sin ninguna restricción.

Pero hasta que le encuentren otra casa, tienen que educarlo, darle de comer y cuidarlo. Es muy hiperactivo y juguetón, así que se la pasa de curioso, sino es con un ruidito de agua o las agujetas de los tenis o con el periódico; de hecho, la que sufre más es la pobre mamá que tiene que estar lave y lave la ropa, porque el minino se hace del baño en cualquier lugar, ya sean tapetes o hasta la mochila del papá. Pero lejos de golpearlo o tratarlo mal, ellos bien comprenden que es un animalito y que hay que educarlo para que haga en el lugar correcto sus necesidades, así que le terminan comprando su arena especial. Y de ahí sale su nombre, ya que Youhei repetía mucho la palabra Chi (que es pipi en japonés o pequeño). El gatito se acostumbra a esa palabra y cada vez que la mencionan cree que lo están llamando.

Y aunque la verdad Chi se topa con una buena familia, de padres cariñosos, comprensivos y que le dan de comer, el gatito no deja de pensar en su mami, a la cual quiere volver a ver, así que siempre tiene las ganas de regresar a casa, aunque no tiene ni idea de cómo llegar. Por lo que tiene que superar varios obstáculos, por lo menos de la sala a la puerta, porque primero está su cómoda cajita, en donde duerme calientito; también está su plato de leche, el cual siempre está servido y una vez que se la acaba, se echa otra siesta; o ya que por fin llega hasta la puerta se pone a jugar con los zapatos, y cansadito se vuelve a dormir. Por lo que se va aplazando cada vez más su regreso con su mamá, además de que aún recuerda al feroz perro que le ladró. Pero de todos modos Chi no deja de soñar con ella y sus dulces caricias.

COMENTARIOS

Chi Sweet Home es un anime dirigido al público infantil, aunque si te encantan los gatos lo disfrutaras de igual manera por todas las travesuras del minino, además de que cada capítulo es narrado con sencillez y dura como tres minutos; se ven muy rápido, en especial porque son 104 capítulos, además de que el gato goza con un carisma especial, y sus enormes ojos lo hacen verse travieso y tierno a la vez, lo que te provoca rascarle la pancita. [illegible] ellos también quieren explorar, jugar, sueñan, comen y tienen sentimientos. Así que cuídenlos mucho y que disfrute, como yo, de sus aventuras.

Chi es una creación de **Konami Kanata**, el cual primero lo saca en manga en el 2004 y ya en el 2008 sale en animación.

41 10 12 40


CONEXIÓN
MANGA
DVD


マクロス frontier
マクロスフロンティア



CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL
DVD



NACIÓN MACROSS

GENERACIÓN PROTOCULTURAL



…Nunca olvidaré aquel día. Aquel día se movió algo que no debía haberse movido. Vi dos soles en el cielo, el verdadero en el este y en el oeste otro sol en medio de la oscuridad. Mi padre murmuró que una guerra había comenzado, mi madre le [illegible] Dios. Yo sólo pensé que se veía bonito [illegible] un niño muy tonto

Era el año de 1985 y efectivamente era un niño, pero no un niño tonto, simplemente uno soñador que, como muchos, se había dejado sorprender por una serie que lo tenía todo: robots, aviones, extraterrestres y canciones pegajosas; por supuesto que me refiero a *Robotech*, la tan odiada edición de las tres series japonesas: *The Super Dimensional Fortress Macross, Super Dimensional Cavalry Southern Cross* y *Genesis Climber Mospeada*. En fin, una serie que nos atrapaba en cuanto llegábamos de la escuela porque hay que reconocerlo, bien que nos embobábamos con los cazas valquirias y las grandiosas batallas contra terribles extraterrestres durante tres supuestas temporadas o generaciones. Poco nos importaba si se trataba de una serie completa o una edición hecha con pedazos de otras. *Robotech* era la neta.

Pero no pasó mucho tiempo para que la verdad cayera sobre nuestras cabezas y comenzáramos a referirnos a esta genial serie por su título original, *Macross*. Y mucho menos para emprender interminables búsquedas de material original, episodios, canciones, traducciones y demás cosas procedentes de Japón. Descubrimos que el responsable era **Shoji Kawamori** y los estudios Nue; que se había estrenado en 1982, que había durado 36 episodios para después continuar en tres inolvidables OVAS hasta el año de 1987.

Nos encontrábamos ante todo un fenómeno generacional, que no tardaría en demostrar su permanencia en la memoria de miles, millones de púberos que veíamos en cada episodio, un pequeño reflejo de nuestras propias vidas, pero sobre todo, nuestras aspiraciones por alcanzar el cielo y las estrellas.

En fin, el éxito de la franquicia no se detendría en aquel 1987; en lo absoluto, ya que a 10 años de la primera serie, un grupo de animadores independientes de estudio Nue, lanza *Super Dimensional Fortress Macross II*; una supuesta continuación de la primera saga, pero situada en un futuro muy distante y lamentablemente paralela a la historia original. A pesar de su calidad en cuanto a animación, los seis OVAS de *Macross II* pasaron sin pena ni gloria ante los ojos críticos de los fieles seguidores de la leyenda Macross.

Para 1994 aparece *Macross Plus*, la secuela oficial de los estudios Nue, en donde la música de **Yoko Kano** fue delicia de esta nueva entrega, que se sitúa en el año 2040 de la cronología original. Esta serie fue editada en una versión Movie que se estrenaría al año siguiente. Casi de forma inmediata apareció en el firmamento del anime la serie *Macross 7*, secuela de 49 episodios situada a cinco años de distancia de la saga anterior. Esta fue una serie muy exitosa tanto en Japón como en América, situación que obligó a que la entrega fuese continuada en un manga de ocho volúmenes y en tres OVAS adicionales a la historia.

Para el final del siglo XX nos quedamos con las ganas de ver caer una *Super Dimensional Fortress*, pero el futuro nos deparaba nuevas sorpresas dentro del universo *Macross*. Primero las ediciones especiales para coleccionistas, conmemorando un aniversario más de la saga y en segundo una nueva entrega dentro de la cronología, una supuesta precuela situada en el 2008, un año antes de los eventos originales de *Macross*. Con esta serie de cinco OVAS el mismo **Shoji Kawamori**, con el estudio Satelight, celebraría el vigésimo aniversario de la franquicia, al tiempo que aprovecharían para revelar ciertos secretos acerca de la protocultura.

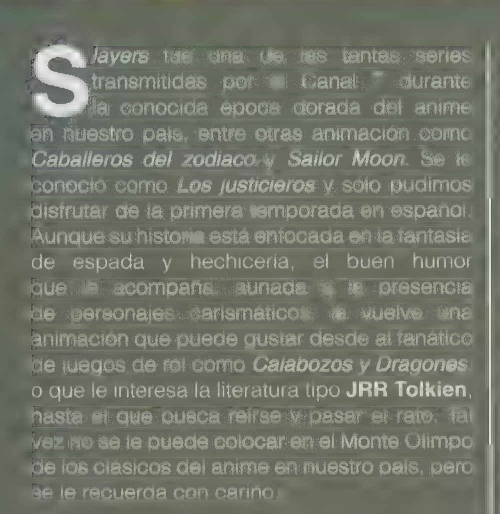
Pero para terminar una gran historia había que contar una nueva y esta llegaría apenas comenzaba este año que termina. *Macross Frontier* fue una continuación directa de la serie de 1994. Fueron 25 los episodios que se requirieron para narrar la fastuosa secuela que se sitúa en el lejano año 2059, y que enfrenta a la humanidad con una nueva y terrible amenaza vomitada de los confines del cosmos. En esta serie son muchas las referencias a las anteriores y muchos los guiños a quienes amamos *Macross*. Pero quizá lo más emblemático de toda esta saga es la importancia que tiene para la animación mundial y para la cultura a su alrededor.

Macross es el *Star Wars* de Japón, una historia con la que muchos crecimos, cuyas canciones dedicamos en espera de un beso, cuyos aviones soñamos algún día pilotar. Un universo idílico donde se debaten las pasiones y las emociones al extremo de salvar o condenar una nación entera, la nación universal donde no existe el racismo ni el odio religioso, una nación donde lo más importante es vivir y cantar. La nación Macross.

Por Ana Luisa Espinosa

SLAYERS

EL INICIO DE LA GRAN REVOLUCIÓN



S*layers* fue una de las tantas series transmitidas por el Canal 7 durante la conocida época dorada del anime en nuestro país, entre otras animación como *Caballeros del zodiaco* y *Sailor Moon*. Se le conoció como *Los justicieros* y sólo pudimos disfrutar de la primera temporada en español. Aunque su historia está enfocada en la fantasía de espada y hechicería, el buen humor que la acompaña, aunada a la presencia de personajes carismáticos, la vuelve una animación que puede gustar desde al fanático de juegos de rol como *Calabozos y Dragones*, o que le interesa la literatura tipo **JRR Tolkien**, hasta el que busca reírse y pasar el rato. Tal vez no se le puede colocar en el Monte Olimpo de los clásicos del anime en nuestro país, pero se le recuerda con cariño.

ÉRASE UNA VEZ...

Haciendo un poco de historia, *Slayers* surgió primero como una serie de *light novels* (novelas ligeras), escritas por **Hajime Kanzaka** e ilustradas por **Rui Araizumi**. Su paso al manga se dio al poco tiempo, pero su éxito llegó con la primera adaptación en anime, en 1995. El pequeño estudio E.G. Films, en colaboración con la experiencia de J.C. Staff, se encargaron de la primera temporada, que contó con la dirección de **Takashi Watanabe** y con un total de 26 episodios. Fue tal su éxito que se crearon dos nuevas temporadas, *Slayers Next* y *Slayers Try*, esta última de 1997. Su popularidad pronto la hizo merecedora de dos OVAS y cinco películas, eso sin contar su paso por los videojuegos, soundtracks, gashapones y toda la parafernalia acostumbrada.

Lina Inverse es una joven hechicera que se ha dedicado a ser cazadora de ladrones, recibiendo varios títulos, como "Lina Dragón" debido a que controla un hechizo poderoso y muy raro, el *Dragon Slave*. En su camino se cruza con un espadachín, Gourry Gabriev, que curiosamente la salva de unos ladrones; aunque tiene por cerebro un cacahuate, desde ese momento decide convertirse en su guardaespaldas, ante la indiferencia de la "damisela en desgracia", pero con el tiempo ya no pueden vivir el uno sin el otro. Él es dueño de un arma muy poderosa, la Espada de luz, que es la única capaz de soportar su fuerza natural.

A su grupo se irán uniendo nuevos personajes, desde la princesa Amelia Wil Tesla Seyruun, que busca convertirse en una verdadera justiciera y admira a Lina ciegamente. Zelgadis Greywords, que fue maldito por el monje rojo Rezo y es un tercio golem, un tercio humano y un tercio goblin. Es un personaje muy reservado y frío, pero se vuelve obvio que siente cariño por la princesa y el sentimiento es recíproco. Sólo en contadas ocasiones se les aparece Xellos, un demonio que además es el más grande oportunista del mundo, trabaja para el que más le convenga. Gracias a los especiales y películas, se conoció a Naga, una voluptuosa mujer que sirve de rival y compañera de Lina en sus diversas aventuras mucho antes de conocer a Gourry.

Para los fanáticos de juegos de rol y videojuegos RPG, se darán cuenta de que los personajes y sus historias asemejan a una partida, siendo el humor la clave para su éxito tanto en Japón como en el resto del mundo. Lina vive acomplejada porque no tiene pechos grandes (un cliché muy usado por los japoneses), su espadachín es tonto, pero tiene un gran corazón y su devoción por la chica es tal que conmueve. Los instantes de acción ocurren en el momento oportuno, lo mismo que los emotivos, siendo una sorpresa para el espectador que se acostumbró a los chistes.

INICIA LA REVOLUCIÓN

Durante 10 largos años los fanáticos de las aventuras de Lina y compañía se quedaron con la nostalgia de sus primeras aventuras, buscando en el baúl de los recuerdos. Aunque su paso por la televisión mexicana fue efímera, los que la disfrutaron quedaron impactados y se unieron a una búsqueda en la fueron auxiliados por editorial Vid, que trajo uno de los tantos mangas a nuestro idioma. Sí, tendrían que pasar



muchos años para que la espera terminara, y no sería sino hasta mediados de 2008 que se anunció con pompa y platillo el gran retorno con la historia *Slayers Revolution*, con su adaptación en manga incluida. Aunque contó con apenas 13 episodios, ahora sabemos que sólo es el inicio de una nueva gran aventura, que continuará el próximo año con la quinta parte de la saga, *Evolution-R.*

La historia retoma varios elementos de antaño, incluso podríamos decir que encierra todas las aventuras que los personajes han vivido a lo largo del [illegible] que quedaron en el aire. Lina y sus amigos se encuentran metidos en varios líos, por un lado están buscando la Espada de luz de Gourry, y por el otro, la cabeza de nuestra [illegible] destruyendo tanques mágicos por medio del Dragon Slave (y recuérdese que ella es la única que lo puede realizar). Poco después descubren que el causante es una criaturita muy simpática (el nuevo peluche-mascota) llamada Pokota, que en realidad es un príncipe. Sus vidas se entrelazan por culpa de cierto monje poderoso... [illegible] y claro, Xellos aparece de nuevo, pero la razón "es un secreto".

Es emocionante descubrir que el humor y la acción se [illegible] creces a sus antecesoras, gracias a los avances de la época, como el uso de CG en los hechizos, que lucen espectaculares. Por el momento, sólo nos queda esperar la siguiente parte de esta nueva saga, y quién sabe, tal vez tengamos más de Lina, Gourry y compañía un rato más.

Slayers es un anime muy querido por los fanáticos [illegible] una aventura que promete mucho, siendo apenas el inicio. En cuanto a los nuevos, es una gran oportunidad para adentrarse al extenso universo de *Los justicieros*, un clásico para recordar y, sobre todo, disfrutar.

Por Ivonne López O.

VAMPIRE KNIGHT

VAMPIROS CON CORAZÓN DE HOMBRE

E... monstruos ... con ellos. Pero por más que intenten parecerse a ... nunca pod... ser iguales porque jamás dejarán atrás el sabor de la sangre.

... caballeros de la noche que ... oscuros esperando a su presa. ...

LA ...

... tardes, cuando ... dormitorios para ir a ... del turno matutino están ... enorme magnetismo y la ... hace de esas horas todo ...

... medio de unas ...

... no deja de ser un peli... para él mismo, ... alrededor, porq... ... y la que corre un ... es la que convive más ... terminan en fracasos ...



COMENTARIOS

Vampire Knight cuenta una historia interesante de vampiros, una utopía que muchos desean en esa trama, pero por diferentes circunstancias, ese sueño se rompe a cada momento por más que luchen por él. Tiene muchas cosas interesantes que te hacen picarte en el anime, y no solamente por sus bellos personajes, que es lo que más engancha y una vez que te adentras, conoces las diferentes circunstancias por las que pasan los personajes y su forma de ver la vida, ya sea tomando lo bueno o lo malo de ella, así como una constante lucha interior entre el bien y el mal; y sobre todo, que no puedes culpar a unos por los errores de otros.

Otra cosa interesante es que hay escenas en donde te ponen la perspectiva en primera persona, como si fueras tú el que se encuentra en el lugar del personaje, lo que no solamente te involucra en la historia, sino que además hace que se incremente el suspenso.

Sin duda *Vampire Knight* resulta un buen anime que hay que ver hasta el final, que en total son 13 capítulos, creados por la mangaka **Hino Matsuri**, y por si te quedas picado, entonces puedes ver la secuela. El anime es nuevecito, ya que sale en abril del 2008 y puedes encontrar algunos capítulos ya subtitulados. Es una producción de Studio DEEN y NAS.

Y recuerden tener un frasquito con agua bendita o un ajo antes de ir a dormir.







En abril del 2000 la revista *Comic Gum* comenzó la serialización de una interesante propuesta, cuya agilidad narrativa se condimentaba con trepidantes secuencias de acción decoradas por la inquietante presencia de un atractivo y enigmático reparto femenino.

En un principio la premisa argumental de **Yuji Shiozaki** era tremendamente compleja, conformada por un sinfín de retruécanos, vínculos abstractos, jerarquías sociales e incluso una distintiva terminología. Pese a los obstáculos que amenazaron con coartar su entusiasta proyecto, la obra de Shiozaki se ganó de manera positiva a la audiencia.

SOÑANDO EL FUTURO

La editorial Wani Books publicó los 14 tomos del manga, y la historia carece de cierre formal. La obra de Shiozaki se dio a conocer como *Battle Vixens*. Durante el crossover cada editorial eligió el mejor nombre según su percepción del argumento. En Alemania se identifica como *Dragon Girls*. En EE.UU., Inglaterra y Australia se abogó por el nombre original. Mientras que en Francia y España se le llamó *Ikkitousen*. Dada la elección de editorial Ivréa, es sencillo rastrear el manga en nuestro idioma.

Ikkitousen gozó de gran popularidad desde su lanzamiento. En especial con los lectores masculinos. El principal gancho eran los personajes femeninos, quienes se destacaban por su espectacular diseño: miradas expresivas enmarcadas por delicados rasgos, y cuerpos espigados y con atributos envidiables. En tanto la construcción emocional poseía una gran variedad de rasgos humanos que facilitaba la identificación y, por supuesto, la empatía con el lector. Cabe mencionar que la doble personalidad es un elemento preponderante en algunos roles. Sin embargo, el verdadero ingrediente secreto de su éxito era un reincidente fanservice, que en repetidas ocasiones rozaba los linderos del soft hentai.

Aun cuando existian connotaciones argumentales con un matiz peculiarmente picante, la base narrativa que impulsó el proyecto de Shiozaki era por completo distinta. La premisa inicial pretendía abordar de manera alterna la historia de la novela china *El romance de los Tres Reinos*. So pretexto de reinventar la trama y desarrollar el conflicto desde una renovada perspectiva. Dado el planteamiento del autor, *Ikkitousen* oscila entre el shonen y el seinen, pues posee elementos de ambos. Sin embargo, para la crítica especializada pesaba más la elevada cantidad de violencia y remarcada inclinación hacia el ecchi.

ADVERSARIOS DEL TIEMPO

A finales de julio del 2003 cinco canales transmitieron la serie animada de *Ikkitousen*. La conclusión estaba programada para octubre de ese mismo año. La producción de los 13 episodios estuvo en manos del estudio J.C Staff. La licencia de distribución que obtuvo Geneon, abarcó EE.UU. y Canadá. Mientras MVM Films y Madman Entertainment daban a conocer la propuesta de Shiozaki en Inglaterra y Australia. A partir del 2006 países tan distantes como Filipinas, Rusia y Polonia incluyeron dicha premisa visual en sus barras dedicadas a la animación japonesa. De esta forma, la popularidad del manga se acrecentó aún más con el anime.

El staff creativo estaba conformado por el director **Takashi Watanabe**, quien se apegó en gran medida al tempo narrativo de la versión original, con la única finalidad de replicar las impactantes secuencias que en la serie adquirieron mayor velocidad. Cada encuentro poseía una fugacidad de movimiento tal que en ocasiones dejaba una extraña impresión en el espectador, como si al parpadear se perdiera de algo.

El guión fue realizado por **Takao Yoshioka**, aunque la historia sigue al pie de la letra la premisa inicial, existen algunos cambios. Lo más notable son las transiciones escénicas entre el pasado y el





presente. Los saltos temporales se tornan una constante argumental, que pretende esclarecer varios eventos.

Aunque el desarrollo es complejo, la buena [illegible] o un seguimiento incoherente de la historia. Con una fusión inteligente de géneros dispares, [illegible] engarzado con una guerra milenaria y una [illegible] puñado de hermosas chicas.

Shinya Hasegawa se encargó del diseño del [illegible] animada de los personajes que nacieron en papel, fue casi inevitable implantar variantes. Hakufu en el manga era la aguerrida protagonista, involucrada con los antecedentes [illegible] movimientos de su adversario para derrotarlo.

En el anime su IQ se desplomó dramáticamente, [illegible] mostrar la ropa interior. Pese a la discordante [illegible] Shiozaki consideraron un acierto que la heroína fuera tan torpe, pues reflejaba su lado humano.

La música de **Hiroshi Motokura** y **Project IKKI** se enfocoó principalmente en potencializar cada secuencia, impulsando el tempo narrativo. Asimismo el espectador se involucraba con cada evento de manera sustancial. Más allá de una simple decoración auditiva, la mancuerna creativa tenía la finalidad de tocar las emociones de la audiencia por medio de melodías con matices de nostalgia o bien con tonadas agitadas y alegres. Todo con el objetivo de estremecer aún más el corazón del público.

OSCURO COMO TU INNOMBRABLE CORAZÓN

En febrero del 2007 el canal AT-X presentó la [illegible] *Destiny*. La producción de los 12 episodios fue realizada por el estudio ARMS. La licencia de distribución en EE.UU. la adquirió AnimeWorks. La transmisión concluyó en mayo de ese mismo año.

[illegible] **Koichi Ohata**. La diferencia argumental más trascendente se presenta en Hakufu, quien es más despistada que tontuela. Reacciona más rápido a los eventos que la rodean. Aunque se vuelve un poco frívola al idear cómo conseguir trabajo que le beneficie económicamente para recorrer el mundo. La justificación de dichos [illegible] enfrentamientos y mayor información acerca de la trama principal, que viene desarrollándose desde la primera temporada.

Rinshin realizó el diseño del reparto que carece de mayores cambios físicos notables, aunque se rescata la creación de nuevos roles, el retoque de color evidente en las luces del [illegible] construcción emocional dista de la original, pero posee un renovado enfoque.

JUEGO MORTAL

En julio del 2007 la compañía Sony lanzó el [illegible] la historia de Hakufu, Ryomou y Kanu, siendo estos personajes los protagonistas y elecciones opcionales para el jugador. Se introduce un nuevo rol que sólo aparece en este formato.

[illegible] del siguiente videojuego titulado *Ikkitousen:* [illegible] sería el PlayStation Portable. La característica más notable era su construcción enfocada en una mezcla de peleas y aventura. Con 15 heroínas para elegir, el gamer desarrolla la [illegible] además nuevos personajes.

SANGRE FUCSIA

Dado el elevado potencial del conflicto argumental, se programó la realización de la tercera temporada. En junio del 2008 el canal AT-X comenzó la trasmisión de *Ikkitousen Great Guardians*. Posteriormente seis canales más incorporaron la esperada serie a sus respectivos bloques de animación. De nuevo el estudio ARMS con el staff anterior encabezado por el director Ohata, emprendieron la aventura de llegar al final de esta intrincada historia.

Aunque los fans de J.C. Staff criticaron severamente la segunda temporada, el cierre los impresionó positivamente. En especial por [illegible] en Hakufu, quien retoma su verdadero lugar dentro de la historia mostrando por primera la vez aquella esencia argumental evidente en el manga, y que fue ignorada en la primera temporada. Más allá de su propia humanidad, la protagonista por fin descubrirá la identidad de quien está destinada a derrotarla. Dado el gran impacto de la producción de ARMS, la tercera entrega significó un verdadero deleite para sus fans. Disfrútenla.

TODO LO QUE PERDISTE

[illegible] más importante. A los ojos de los demás es una líder débil, carente del poder necesario para llevarlos a la victoria. La balanza se inclina, los [illegible] la llegada de su hermana. Descubrir el pasado de su madre le muestra quién es ella en realidad. En la encrucijada de su vida se percata que morir es sencillo, lo más difícil del mundo es vivir en él. Nunca te rindas. Cree hasta en tus sueños imposibles. ¿Podrá la heredera del dragón salir ilesa de esta cruenta batalla?

Todos en este mundo tenemos problemas que enfrentar. La verdadera prueba es cómo los enfrentamos ya sea de manera positiva, o bien negativa creyendo que todo está en nuestra contra, que somos los únicos que sufrimos en la vida y que no hay mucho que hacer por ella. Sin embargo, por muchas piedras que encontremos en el camino no todo es tan malo, pues siempre hay una salida para todo, y gente a tu alrededor que te hace ver la vida de colores, como tu familia o tus amigos. Esa lección de vida se encuentra en el anime llamado *Clannad*, en donde un chico tiene que experimentar cosas malas para valorar lo bueno de su vida. Y para saber más de él y de sus vicisitudes en la vida pasemos a la reseña.



LOS COLORES DE LA VIDA

Tomoya Okazaki es un estudiante de preparatoria, descuidado en sus estudios y abrumado por el tedio de la vida, de siempre vivir en la aburrida monotonía de ir a la escuela, estudiar y regresar a su casa, lugar al que no le gusta llegar. Por eso se la pasa vagabundeando o en casa de su amigo Sunohara Youhei. En pocas palabras, Tomoya ve la vida de color gris, eso se debe a las pocas esperanzas que tiene en ella, ya que ésta lo ha tratado muy mal, porque el chico pierde a su madre en un accidente cuando apenas era un niño; su padre se vuelve alcohólico, lo que causa muchos distanciamientos entre ellos y peleas, con el resultado en una de ellas de que él ya no puede volver a jugar baloncesto. Muchas circunstancias que hacen que Tomoya piense cómo lo hace, hasta que en una de sus aburridas caminatas y de un paisaje gris conoce a una chica que lo hace ver las diferentes tonalidades de la vida.

Esa chica se llama Nagisa Furukawa. Ella siempre tiene una sonrisa en su cara, le encanta la vida y tener amigos, pero como es muy enfermiza falta mucho a la escuela y muchas de sus amigas del colegio ya se graduaron, normalmente está sola. Pero desde que éstos dos se conocen cosas buenas comienzan a pasar, ya que Tomoya siente cierto agrado por ella, porque por primera vez es amable con alguien, además de que sorprendentemente busca su compañía y hasta le ayuda para que Nagisa interactúe con otras personas y hacer amigos; sin darse cuenta comienza a ser más

Lo primero que hace es convencer a Nagisa de que puede hacer nuevas amigas, y para ello debe quitarse la pena y acercarse a los demás; un consejo que tal vez a él le serviría bastante bien, porque él es más distante y antisocial. Pero el chiste es que Tomoya la convence para que entre a un club y así tenga más posibilidades de lograrlo, aun cuando él piensa que esas actividades son una pérdida de tiempo. Así que la chica decide entrar al club de actuación, ya que siempre le ha llamado la atención, aun cuando no tiene nada de experiencia; pero por la poca asistencia y falta de entusiasmo por parte de los alumnos dicho club cierra. Ante este hecho Tomoya no se queda con los brazos cruzados y para que su nueva amiga no se deprima, la incita una vez más a que ella reabra el club. Incluso hasta le ayuda a hacer panfletos, a preparar su discurso de bienvenida y dándole mucho ánimo, todo con la finalidad de llamar la atención del estudiantado y así conseguir que mucha gente se inscriba en el club y, por supuesto, que la conozca.

Gracias a todo ello, Tomoya empieza a conocer a gente tan interesante y completamente diferente que no creía que existiera. Bueno, uno de ellos es su amigo Sunohara, quien siempre anda metido en líos porque si no es el equipo de rugby es alguna otra persona o chica que le da sus buenas patadas, por lo que parece que a este simpático muchacho le gusta que lo traten mal. Además de él, conoce a los padres de Nagisa, que son otro show, el padre celoso y medio atarantado y la madre dulce y delicada, con quienes convive y se da cuenta de que existen familias unidas y felices. Eso por un lado, porque después conoce a otras chicas como Kyou, quien es un dulce, pero su hermana Ryou es toda una bomba, y siempre se lo trae entre ceja y oreja, o como Tomoyo, una chica que lo único dulce es su cara porque es muy ruda y es la que siempre le anda propinando unas buenas golpizas a Sunohara; pero eso porque a cada rato la anda molestando; y otras chicas más. En fin, toda una gama de características que hace que Tomoya crea más en las personas. Ahora lo único que falta es que él pueda perdonar a su padre, y realmente tome todos esos consejos que da para sí mismo.

Pero si logra hacerlo, y si Nagisa logra reabrir el club y hacer nuevos amigos, es algo que tendrán que descubrir hasta el final y ver la serie.

COMENTARIOS

Clannad es un anime de 24 capítulos, del 2007, producidos por Kyoto Animation y TBS, y creada por Visual Art´s/Key. Hay que decir que el anime es una adaptación del manga llamado *Clannad: Hikari Mimamoru Sakamichi*, y también hay otra secuela y una película.

Pero entrando más en detalles, a primera vista se ve que es una de esas historias melosas y algo aburridas, sin duda alguna. La del típico chico rebelde y aburrido de la vida, que está rodeado de muchas chicas lindas; tal vez ya la identificaste con otra parecida, como *Kanon*. De hecho la historia es sencilla, sin mucho que esperar, ya que sabes que el chico rebelde cambia para bien. Sin embargo, tiene una segunda historia, una que platican mucho los estudiantes sobre una chica fantasma que anda rondando la escuela, lo que hace suponer que es una de esas con las que trata Tomota; pero es sólo una suposición. Además, al principio de cada capítulo aparece una historia completamente aparte de la que ya les mostramos sobre una chica que vive completamente sola, la cual llama la atención, porque solamente son fragmentos, y si quieres saber más de ello, ve completa la serie.

Cuenta también con lindos diseños en los personajes, y una notable fotografía que hace que éstos resalten aún más.

Así que si les gustan este tipo de historias, no pueden perderse *Clannad*, la cual inyecta un poco de amor para ti, para tus seres queridos y para la vida.


CLANNAD
AMOR EN COLORES

Por Héctor Garza



Considerando la difusión que tiene actualmente el manga y el anime, y el profundo conocimiento que tiene de títulos y terminologías, uno difícilmente pensaría que, durante muchos años, incluso la palabra anime era desconocida. Si bien en los setenta y ochenta se consumía una gran cantidad de series procedentes de Japón, no se les diferenciaba realmente de otras producciones. Si bien mucho de lo que llegaba en aquellos ayeres era shoujo, se contaba con una buena cantidad de series "de acción". Y si bien alguno que otro padre de familia se sentía preocupado por la excesiva violencia que uno podía encontrar en *Marino, Tritón* o *Robotech*, se le seguía considerando básicamente un medio infantil.

Obvio es que esta situación no se daba en Japón, pues ahí la visión era mucho más progresista, e incluso en hentai circulaba bastante. Pero estamos hablando de una época en donde las posibilidades de tener contacto directo con este material era mínimo, y lo único que llegaba era lo que seleccionaban las televisoras, que pasaba por un cuidadoso filtro. Para como iban las cosas, todo apuntaba a que los ochenta terminarían sin que existieran otakus fuera de Asia.

Pero para 1988 algunos cines de Estados Unidos comenzaron a presentar en algunas salas selectas una cinta que llamó la atención. Era animada pero clasificada para adultos. Los rumores comenzaron a correr, y poco después era posible encontrar algunos VHS con la misma, con subtítulos en inglés, pero fue algo que realmente no le preocupó a muchos de los que lo vieron. En una época en donde los fondos eran ver la misma escena pasar una y otra vez, las imágenes de Neo-Tokio lograron que muchos quedaran simplemente prendados de las imágenes. Por otro lado, la imagen de los ojos grandes y las bocas diminutas estaban ya muy ligadas a la imagen de las "caricaturas japonesas", que era como aún se le llamaba al anime. A fines de la década de los ochenta *Akira* era una suerte de leyenda urbana que todos comentaban, pero que sólo unos cuantos habían visto. Pero los pocos videos que existían comenzaron a correr de mano en mano, y más de uno comenzaba a formar parte del selecto círculo. Y por esos mismos años una palabra comenzó a escucharse en forma insistente, aún sin un significado claro: manga.

Nadie puede negar que *Akira*, una de las obras maestras de **Katsushiro Otomo**, es uno de los mejores animes realizados en la historia del medio, pues además de que contó con una de las mejores animaciones de la época, e incluso ahora con todos los adelantos que existen en el género, sigue siendo una experiencia increíble. Recordemos, por otro lado, que en aquel entonces estaba arrancando el periodo fuerte de la comercialización del anime en Japón, por lo que para abatir costos la técnica se mantenía al mínimo. Pero quizá la parte más importante del mismo fue su influencia en Occidente, y podríamos considerar, con justicia, que fue gracias a ella que apareció el concepto de otaku en Occidente. Por



otra parte, fue lo que rompió de forma definitiva la idea de que las animaciones no tenían que ser necesariamente infantiles. Todos esos puntos, en conjunción, la convirtieron en un antecedente que aún ahora es digno de tenerse en cuenta.

Akira no nació como anime, sino que al igual que muchos de los grandes clásicos del género iniciaría como un manga, en 1983, que se publicara en Asia con gran éxito. Con ello, el salto al anime estaba asegurado, aunque aquí la idea de Otomo fue lo que cambió todo: en vez de una serie de televisión o un OVA –concepto que en aquellos años comenzaba a causar furor en Asia– prefirió irse por el largometraje, lo que significó, primero, alterar de forma notoria la historia original, pues como es usual el plan para la animación se inició antes de que terminara la versión impresa. Esto le permitió jugar un poco más con la historia, haciéndola mucho más abierta, dándole oportunidad también de lucirla a nivel visual. Curiosamente, uno de los principales cambios fue el rol de Akira, que es primordial dentro de la versión impresa, mientras que en la cinta es sólo un generador de trama, mientras que Kaneda era quien llevaba el peso de la historia.

Por otro lado, como no estaba sujeto a los tiempos de programación, pudo trabajar a nivel técnico con mucho mayor cuidado. Uno de los elementos más notables es el manejo del movimiento, que es mucho más fluido y rápido que en otras cintas animadas. De acuerdo con un cálculo estimado, se utilizaron más de 160,000 celdas. Si bien corre el rumor de que siete de los 10 millones de dólares que costó la producción se invirtieron exclusivamente en el diseño de los decorados, lo cual es a todas luces una exageración, no cabe duda de que se tuvo un cuidado especial en ese punto, pues cada uno de los escenarios es básicamente distinto, y los movimientos de los personajes están pensados en tres dimensiones, algo que si bien se hacía anteriormente en el anime, había dejado de explotarse desde hace ya tiempo.

Una vez concluido el largometraje, Otomo se centró básicamente en la distribución en Japón, pero Orion Pictures se mostró interesada en la misma y, algo bastante inusual en aquel entonces, la distribuyó en salas de los Estados Unidos en diciembre de ese mismo año, apenas seis meses después de que se presentara en Asia. Recordemos que en aquella época Disney, y en general los largometrajes de animación, estaban pasando por un periodo de decadencia en los Estados Unidos, en donde era impensable realizar un proyecto que no fuese infantil. Simplemente el poder contemplar un trabajo para adultos, y que además superaba técnicamente con mucho lo que las empresas más poderosas estaban haciendo, fue un shock no sólo para los espectadores, sino las mismas compañías. Existe la leyenda urbana que la cinta ***La sirenita***, que significó el renacimiento de Disney, fue una respuesta a la llegada de ***Akira***, algo muy poco probable, pues la misma se lanzó el siguiente año, siendo casi imposible que se le hubiera hecho en un tiempo tan corto. Sin embargo, es innegable que se convirtió en una llamada de atención para toda la industria.

Veinte años después el manga es un fenómeno internacional, y la animación dejó de verse como un medio exclusivamente para niños, y si bien quizá sea exagerado decir que todo ello se lo debemos a Akira, es cierto que esta cinta fue una verdadera punta de lanza de esta revolución, pues fue la que permitió que llegara a Occidente mucho de lo que nunca hubiéramos pensado. Por otro lado, a pesar de que ahora se cuenta con tecnología computarizada, y las técnicas del género han avanzado enormidades, el trabajo de Otomo no le pide nada a ninguno de ellos, y en una época como ahora, en donde la sociedad está enfrentándose a las consecuencias de sus excesos, el mensaje sigue resultando vigente. Así que si tú eres uno de esos que sólo has oído hablar de este anime, pero que nunca lo llegaste a ver, este es el mejor momento, pues cuando decimos que es de lo mejor de la historia del anime, no estamos exagerando.

ORANGE RANGE
RECOPILACIÓN

Por Gonzalo Martínez

L[illegible] fusión de rock, pop, hip hop y rithm & blues. En su corta historia [illegible] de la escena j-rock, una fórmula podrá ser apreciada ahora que está por salir el primer álbum recopilatorio del grupo.

El álbum es un *Best of*, homónimo, un combo que cualquier fan del grupo debe poseer. Su lanzamiento en Japón fue el 3 de diciembre, justo para llegar a las manos de sus seguidores como regalo de [illegible]

Incluye un total de 28 canciones, entre ellas sus sencillos como [illegible] incluye algunos tracks inéditos o que tuvieron poca difusión.

Por si esto fuera poco, Orange Range, junto con su compañía discográfica Universal Music, decidió lanzar una edición limitada que también cuenta con un DVD, en la que se recopilan todos los videos que el grupo ha grabado para reforzar la promoción de sus sencillos.

El álbum es una joya en todos los sentidos, porque retrata por completo el sonido del grupo y es una primera muestra del legado que dejarán para el futuro y para el recuerdo de sus fans. Pero también representa una gran oportunidad para aquellos que aún no los conocen, un album como éste siempre sirve de ventana para después entrarle de lleno a un gru

TRES ESTRENOS EN SEIS MESES

[illegible] Orange Range había lanzado un sencillo, *Oshare Banchou Feat,* que además de ser usado en los promocionales para televisión de una marca de chocolates, también sirvió de puente entre este álbum recopilatorio [illegible] lanzamiento el 9 de julio de este año.

Panic Fancy aún está fresco a pesar de que lleva medio año en el mercado; sus sencillos ***Ikenai Taiyo, Ika Summer, Kimi station, 02*** y [illegible] versión limitada que lanzaron de éste junto con un DVD ya se agotó, pues [illegible] diferentes del comercial de ***Code Geass - Lelouch of the Rebellion R2,*** en el que participaron los integrantes de Orage Range.

BREVE HISTORIA

Okinawa fue la ciudad donde **Naoto** y **Katchan** estudiaron la secundaria; ahí hicieron amistad y forjaron juntos la idea de hacer un grupo, en marzo de 2001, una vez que terminaron su preparación académica en esa escuela. Al proyecto se unieron **Yoh**, **Yamoto** y **Ryo**.

Empezaron con algunos shows haciendo sus propias versiones a canciones de grupos como **Luna Sea**, **Mr.Children** y **GLAY and LUNA SEA**, lo que les ayudó a mostrarse incluso a promotores de la compañía independiente SPICE MUSIC, con la que grabaron el álbum *Orange Ball*.

A partir de entonces empezó un carrera que hasta hoy parece brillante, que incluye cientos de presentaciones, discos exitosos, con ventas muy altas, giras dentro y fuera de Japón y una legión importante de seguidores en todo el mundo.

DISCOGRAFÍA

2008 - BEST OF
[illegible]
2007 - ORANGE
2007 - RANGE
2006 - ORANGE RANGE
2006 - SQUEEZED
2005 - NATURAL
2004 - MUSIQ
2003 - 1st CONTACT
2003 – ORANGE BALL

VIDOLL

CON SENCILLO Y DVD NUEVOS

Su carrera como grupos de visual-kei inició en 2002 y en diciembre de 2008 celebraron sus primeros seis años con el lanzamiento de dos producciones, el sencillo *Maimu* y el DVD *Relieve Your Blue Scar*.

Maimu se editó en tres versiones: una llamada *Cinema*, con un arte que simula ser una proyección de cine; otra se titula *Maid*; y la tercera es *Christmas*, obviamente para celebrar la Navidad.

El DVD es un concierto que el grupo dio en un lugar conocido como SHIBUYA-AX el 21 de agosto de 2008. Su propuesta se ha alimentado de punk-rock con un toque de jazz y alguna que otra balada. El grupo lo integran el cantante **Rame** junto a **Jui**, **Yukine**, **Ayano** y **Tero**.

THE BIRTHDAY

FESTEJO POR LA MÚSICA

The Birthday es una agrupación aún desconocida para muchos, pero se trata de un proyecto creado por ex integrantes de grupos como **Thee Michelle Gun Elephant**, de donde proviene el baterista **Kazuyuki Buhara**, y **ROSSO**. Con su estilo no temen experimentar, lo que les permite romper con los límites de diferentes tipos de géneros.

El cantante **Yusuke Chiba** y el guitarrista **Akinobu Imai** habían formado el dúo **MIDNIGHT BAKROBBERS**, pero pronto para el verano de 2005 decidieron cambiar su nombre a The Birthday, junto al bajista **Haruki Hirai** y Kazuyuki en la batería. En agosto de 2006 debutaron con el sencillo *Stupid*, con el que mostraron su estilo que oscila entre el rock, el pop y un ligero toque oscuro, que al final se concretó con su album debut *Rollers Romantics*, lanzado el 25 de octubre de ese mismo año.

Actualmente The Birthday promueve el sencillo *Namida go Kobore Sou*, sexto en su carrera, que incluye cuatro pistas y una edición limitada con un DVD.

TIMOKO VAN

ESTRENA SEGUNDO ÁLBUM

Van es el sencillo nombre del segundo disco que lanza la cantante **Timoko Van**, editado el 10 de diciembre de 2008, del que se desprenderán sencillos como *Flower, Senkou, Yumeji* y *Tokyo Biyori,* en una versión que incluirá un DVD con cuatro videos musicales y la grabación de su presentación en el Festival A-Nation en Tokio.

¿Se pueden unir el jazz, el rock y el pop? Pues parece que en esto tiempos todo es posible. Timoko Van es una hermosa chica de ojos enormes, como cualquier mangaka quisiera encontrarse una sola vez en la vida, que dedica su vida de 29 años a la música.

Originaria de la región de Kumamoto empezó a cantar desde que terminó la secundaria, hasta que su inquietud por estudiar moda la hicieron mudarse a Tokio, la capital nipona. Ahí consiguió ser [illegible] la llamaron para unirse como cantante del grupo **Do As Infinity**, hasta su separación en 2005. Para marzo del año siguiente Tomiko participó en la telenovela *Slow Dance* y colocó una de sus canciones en la serie de Disney, *Cendrillon*, con la que comenzaría su carrera solista.





LOS MEJOR
VIDE

JOYAS Y BASURAS

Hemos concluido un año más. El 2008 nos dejó un arsenal de títulos de muy buena calidad. Quizás con respecto al año pasado éste no fue del todo bueno, pero aun así tenemos cinco juegos que pasarán a los anales de la historia por haber sido los juegos más bien pulidos y desarrollados. Como cada vez que se hace este resumen anual habrá quien no esté del todo de acuerdo, pero estamos seguros de que este año no habrá mucho margen para la discusión, ya que los nombres que pondremos a continuación son los que todos consideraron seguros vencedores del 2008.

Para no ser injustos, acomodaremos los juegos conforme la fecha que fueron apareciendo en el año, sin tomar en cuenta los premios de los que [illegible] y también sin dejarnos influenciar por las calificaciones obtenidas por ciertos sitios de reconocimiento, [illegible] sin más y empecemos.

SUPER SMASH BROS BRAWL

Marzo 2008
Nintendo Wii

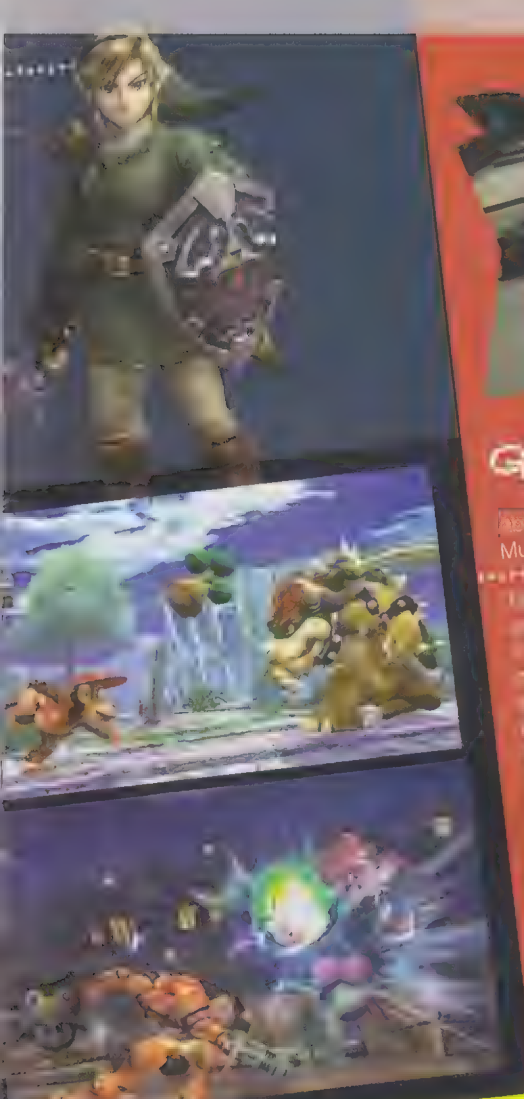
Nintendo tiene nombres de peso como **Mario**, de ahí le sigue **Link de Zelda**, y a partir de aquí vienen muchos personajes claves. Ahora, si solos estos personajes son sinónimo de éxito, imaginemos juntarlos a todos y además agregarles invitados especiales y hacer un juego de peleas, el resultado es simple y tiene por nombre ***Super Smash Bros Brawl***. Este fue uno de los primeros juegos que aparecieron en 20008. Su fecha de salida en Japón data del mes de enero, sólo que de este lado del mundo pudimos jugarlo hasta principios de marzo, pero la espera no nos defraudó. Luego del éxito que significó Melee, los creadores basaron todos sus esfuerzos en presentar un título lleno de acción y buenas peleas, sin duda, el mejor que salió para el Wii en este 2008.

Lo que más llamó la atención de ***Super Smash Bros Brawl*** fueron los personajes disponibles para pelear, los ya conocidos de la familia Nintendo más invitados de lujo. Es el caso de Snake, de ***Metal Gear Solid***, el modo de juego no variaba mucho del Melee, si acaso el nuevo y espectacular modo multijugador, en el que aparecen cuatro personajes simultáneamente peleando entre sí. También los escenarios fueron rediseñados y esto fue parte esencial de que este juego fuera de los más notados. Cabe destacar que en diversos sitios especializados en el análisis de juegos, ***Super Smash Bros Brawl*** figuró entre las primeras posiciones con calificaciones muy destacadas.

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Marzo 2008
Sony PSP

Se trata de la novena sinfonía para el PSP, una hermosa y bien desarrollada precuela del espartano más popular en las últimas fechas. *Chains of Olympus* fue un juego que muchos esperamos, y que debido a problemas de Sony se fue retrasando hasta que finalmente apareció en el primer trimestre del 2008. Sin duda la espera valió la pena, a pesar de ser un juego para PSP, los encargados de desarrollarlo, los mismos que hicieron *GOW I* y *II*, pulieron al máximo y exprimieron todas las capacidades del PSP para realizar un juego de época.



GRAND THEFT AUTO IV

Abril 2008
Multiconsola

... bullicio y el desorden, la inmoralidad y la desfachatez de los videojuegos, ... 2008 nos dio su cuarta y mejo... Su entrada ... *Grand Theft Auto* ... *Grand Theft Auto IV* ...

De nueva ... se desarrollará en una muy mejorada ... Liberty City, la cual, como todos sabemos, hace parodia a la ciudad de New York; el actor principal de la cuarta parte ... Niko Bellic. Los e... arios y el movimiento fluido a lo largo de la ci... de vehículos y las nuevas armas que aparecieron.

Si bien es cierto, el juego seguía manteniendo su siempre carente falta de inteligencia artificial. Debemos decir que innovó y marcó una ruta que otros títulos que le han seguido, como el caso de *Saint Row*, que es el clon o trata de ser la copia de *GTA*. ... por lo "original" de la ...

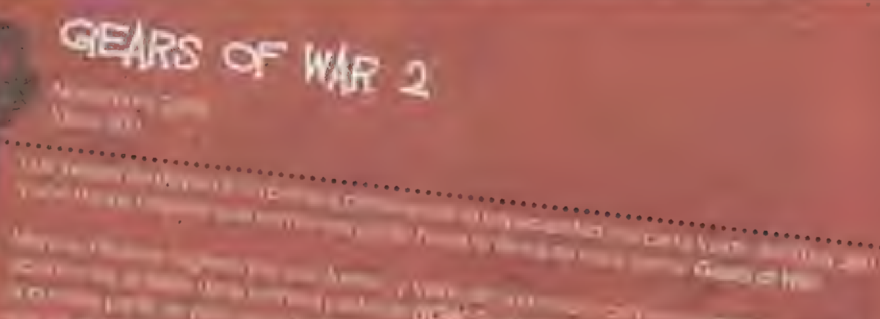
... ta parte de *Grand Theft Auto* ... historia, aunque, créannos, aún tiene mucho que pulir.



El reto al jugar *Chains of Olympus* es saber cómo los de SCEA iban a resolver la falta de botones en el PSP para realizar ciertos movimientos, a los cuales ya estábamos habituados en las dos pasadas entregas. Pero eso no fue ningún problema, y de hecho ni siquiera se extraña el tener tantos botones de lo bien hecho que está el juego.

Los gráficos y la historia son otros de los elementos que hacen de este juego de consola portátil el mejor jamás hecho para el PSP, y sin duda un elegido para la cotizada lista de los mejores del 2008.

...RES ...OJUEGOS DEL 2008



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Junio 2008
PlayStation 3

[illegible]

[illegible] y permitían conocer detalles sobre la trama del juego

[illegible]

SOUL CALIBUR IV

Julio 2008
Multiconsola

Los juegos de peleas con espada no se podrían entender sin el conocimiento de esta gran franquicia, que a lo largo de muchos años y generaciones enteras de consolas ha sabido evolucionar y siempre ser fresca y vigente. ¿Y por qué no hasta sorpresiva? Como sucedió con la cuarta parte, que debido a su calidad se ubica como uno de los mejores juegos del año anterior.

Simplemente toda la atención comenzó cuando se supo que dentro del roster de peleadores se incluirían a dos invitados de súper lujo provenientes de otra gran serie: Yoda y Darth Vader de *Star Wars*. Todos supieron entonces que debían de jugar SC IV.

Si bien es cierto que no varía mucho el título de anteriores partes, sí podemos decir que las gráficas y algunos detalles se perfeccionaron e hicieron de esta juego el más espectacular de peleas uno a uno del 2008, junto con el ***Super Smash Bros Brawl***.

En cuanto a la habilidad de los guerreros, todos tienen sus trucos. Algunos, como en todo juego, son mas poderosos, pero como siempre se podrán vencer con habilidad. Las armas que portan dichos peleadores son verdaderamente para erizar las greñas, por su tamaño que a veces llega a ser más grande que el mismo personaje; y no se diga de las armaduras. En fin, por estos y muchos más elementos ***SC IV*** ocupa un lugar en nuestro conteo.

LAS DECEPCIONES Y BAZOFIAS DEL 2008

Así como tenemos un gran apartado para las grandes joyas, [illegible] de los títulos que salieron en el 2008, y que no valen la pena agarrarlas ni porque Santa o los Reyes las dejen en casa.

LA DECEPCIÓN

TOO HUMAN

Agosto 2008
Xbox 360

[illegible] veníamos temiendo [illegible] que dejara tan poco [illegible] segundo, muchos [illegible] sería nin[illegible] [illegible]

decidieron darle a los fans de la serie un poco más de batalla y tiempo haciendo una historia mucho más larga y difícil. También, como debe de ser, se añadieron nuevos personajes, armas y vehículos, y hasta los enemigos, a pesar de ser los mismos, se renovaron.

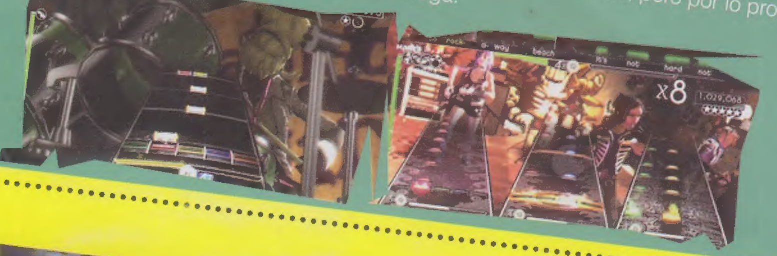
La acción es inmediata desde que inicia el título. Nadie puede quedar inconforme al jugar *GOW 2*. Si acaso, habrá quien diga que es más de lo mismo, y con justa razón, no podemos negar que a pesar de que es la misma sopa, está mejorada y más sabrosa.

Este fue el juego con el que el 2008 cerró con broche de oro, y de paso, confirmó al nuevo rey de los juegos de primera persona y disparos.

ROCK BAND 2

Noviembre 2008
Multiconsola

Este fue el año de la consagración de los videojuegos que cuentan con periféricos que fungen como instrumentos musicales. Jamás habíamos visto salir al mercado tantos títulos relacionados con este arte como en 2008. El mejor de todos por unanimidad fue *Rock Band 2*, que lo único que hizo fue detallar los mínimos errores de su primera entrega y perfeccionar los instrumentos para ejecutar. Tal es el caso de la vistosa batería que acompaña al título, ahora esta es más real y completa que su antecesora. Lo mismo sucede con la guitarra, el bajo y la voz. Los modos de juego siguen siendo los mismos con algunas mejoras. Se puede jugar sola y es muy entretenido, pero jugarlo en conjunto resulta una experiencia aparte. La música que está disponible abarca muchas generaciones, es decir, se pueden tocar canciones clásicas o nuevos clásicos; hay de todos y para todos. No imaginamos cuál será el siguiente nivel de un juego tan interactivo como éste, pero por lo pronto *Rock Band 2* alcanzó el cielo con esta entrega.



LAS BAZOFIAS

Todos aquellos juegos inspirados en películas que lo único que hacen es colgarse de su éxito taquillero, para presentar juegos construidos sobre maquetas que muchas veces no tienen nada que ver con el plot de la cinta. Caso concreto, todos los de superhéroes. Este año, para ser específicos, los de Ironman y Hulk. Por favor, respétennos y dejen de hacer este tipo de juegos que año con año salen y no aportan nada, sólo merman el bolsillo.

LO QUE VIENE EN EL 2009

También debemos mencionar un apartado muy especial para lo que se nos avecina este año. Todas las compañías y empresas dedicadas a este menester de las consolas velan armas para mostrarnos los juegos que harán en el 2009.



GOD OF WAR 3

El plato fuerte de Sony para 2009 es el regreso de Kratos y el debut de la saga en PlayStation 3; se sabe que continuará la historia que quedó en suspenso. La preocupación aquí radica en el cambio de desarrolladores, ya que **Cory Barlog**, el responsable de los dos pasados juegos, no continúa más trabajando en esta tercera y al parecer última parte. Ni hablar, tendremos que esperar hasta finales del año entrante para descubrir el misterio de este enigma.





HEAVY RAIN

Sus creadores dicen que será el siguiente nivel de los juegos, que no ha existido un juego así, y propone que cada quien haga su historia de acuerdo con sus emociones; es decir, que ningún final será igual porque varía con cada jugador. ***Heavy Rain*** tiene planteamientos sencillos pero que prometen darle un vuelco a los juegos de video. Este título también verá la luz aproximadamente a la mitad del 2009.

RESIDENT EVIL 5



Se tenía pensado que este juego apareciera en el 2008, pero los retrasos no permitieron que los zombies regresaran. El título está muy adelantado. Sabemos que Chris Redfield es el protagonista y que la historia se sitúa en el continente africano. También tenemos conocimientos de que el enemigo cuenta con mayor potencial, y que será la punta de lanza de los juegos de survivor horror. Su fecha estimada de lanzamiento es el próximo marzo del 2009.

BIOSHOCK 2



Luego de jugar *Bioshock*, el pensamiento inmediato fue: ¿Cuándo sale la segunda parte? Bueno, pues está programada para ver la luz a finales del 2009, el último trimestre para ser exactos. Aún se desconocen detalles, pero seguro será muy parecido a la primera parte, eso en cuanto a calidad y gráficas.

THE QUEEN

De los creadores de *ICO* y *Shadow of the Colossus*, los mismos que se hacen llamar Team Ico, llegará el 10 de octubre próximo la nueva aventura que ha sido un misterio, y de la cual se conocen detalles a cuentagotas, aunque algunos dicen que tiene mucho que ver con *Ico* y que se llamará *Ico 3: The Queen*. Algunos, más arriesgados, dicen que será una historia completamente nueva, pero que tendrá mucho que ver tanto con *Ico* como con *La sombra de los colosos*



Así hemos concluido esta revisión de lo más sobresaliente y decepcionante del 2008. Estamos seguros de que el 2009 también traerá sorpresas, pero ésas las reportaremos seguramente dentro de algunos meses.

SUSCRÍBETE ONLINE A:



ADQUIÉRELA PAGANDO ÚNICAMENTE

$450.00

X 12 EJEMPLARES

¡LLAMA HOY! D.F. 15 00 48 00
INTERIOR: 01 800 288 80 10

Recibe completamente gratis 3 ediciones de la revista

DibujArte

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

ediciones en existencia

REALIZA TU PAGO ¡YA!

TARJETA DE CRÉDITO — DEPÓSITO BANCARIO

1) BANAMEX SUC. 0637 CUENTA NO. 1860841 Ó 2) HSBC SUC. 0959 CUENTA NO. 4013318969
A NOMBRE DE REPRESENTACIONES EDITORIALES INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

www.suscriexpress.com

